

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

148 OLDAL > 3 CD MELLÉKLET > TELJES PC JÁTÉK

GAMER

03

TELJES
JÁTÉK

GIANTS CITIZEN
HABUTO

magazin

[bemutatók]

ITT A PHILOS, HOL A PHILOS?
TRON 2.0 > URU: ONLINE AGES BEYOND MYST

[tesztelés]

UNREAL II: THE AWAKENING
COMMAND & CONQUER: GENERALS
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

[hardver]

INTEL 845PE ALAPLAPTESZT
HOGYAN MŰKÖDIK A WINCHESTER?
SONY ERICSSON P800 > AMD 3GHZ > KLIPSCH PROMEDIA 5.1

ARX FATALIS VÉGIGJÁTSZÁS
SIM CITY 4 TIPPEK-TRÜKKÖK

> 1645 Ft



9 771588 929007

00303

2003/03



Szerkesztőség:

Tel: 350-82-76

e-mail: pcmagazin@ipma.hu

www.pcmagazin.hu

Terjesztés:

Tel: 349-47-68

e-mail: terjesztes@ipma.hu

A chip-től a pc-ig
minden, ami számítástechnika!



Romeo

3004B

P IV 3700 USB

6042 (L)

3005B

S-201



KÜLÖNLEGES DESIGNNAL RENDELKEZŐ, KÖNNYEN SZERELHETŐ HÁZAK, CE ÉS MEEI MINŐSÉGI TANÚSÍTVÁNNYAL.
P IV-ES HÁZAK 2 ÉV GARANCIÁVAL.



56.6 külső modem

AZ ORSZÁG

LEGNAGYOBB

HÁZKÍNÁLATA!



Mycom Kft.
1115 Budapest,
Kelenföldi út 2.
T: 204 5444, 204 5464
Fax: 204 7444
e-mail: mycom@mycom.hu
www.mycom.hu



Coomp-ker Kft.
1097 Budapest,
Nádasy u. 6.
T.: 215 2923, 216 8206 Fax:
216 1163
e-mail:
coomp-ker@coomp-ker.hu
www.coomp-ker.hu



ACORP ingyenesen hívható
zöld szám:
06/80 204082

ELŐFIZETÉSI AKCIÓ A GAMER MAGAZINNÁL!

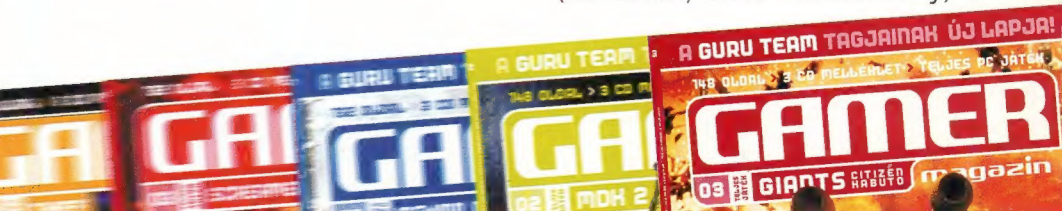
148 oldal, három CD melléklettel, valamint színvonalas teljes PC-s játékkal.

Előfizetve csak 1150 Ft-ba kerül egy Gamer Magazin.

Garantált ár az előfizetés időtartamára!

Előfizetési ár egész évre: 13 800 Ft.*

(12 szám, 30% kedvezmény)



LEMARADTÁL A GAMER MAGAZIN EDDIG MEGJELENT PÉLDÁNYAIRÓL? ITT AZ IDEJE, HOGY TELJESSÉ TEDD A GYŰJTEMÉNYED. A RÉGEBBI SZÁMOK KORLÁTOZOTT IDEIG MÉG KAPHATÓK A SZERKESZTŐSÉG CÍMÉN.

Az előfizetéssel és a régebbi számok megrendelésével kapcsolatos információt a következő címen kaphatsz:

IPMA Service Kft. Budapest, Pf.: 210 Telefon: 349-4768 e-mail: terjesztes@ipma.hu

* Előfizetési ár fél évre: 6900 Ft.
(6 szám, 30% kedvezmény)

TARTALOM

6CD TARTALOM
7GIANTS: CITIZEN HABUTO
8HÍREK

BEMUTATÓH

20ITT A PHILOS, HOL A PHILOS?
22URU: ONLINE AGES BEYOND MYST
24THEY COME FROM HOLLYWOOD
26NO MAN'S LAND
30TRON 2.0
32MADE IN... SVÉDORSZÁG

ISMERTETŐH

36COMMAND & CONQUER: GENERALS
41ATS ÖSSZTŰZ
42C&C: GENERALS - MULTI PLAYER TESZT
44UNREAL 2: THE AWAKENING
49WEBLAPÁT
50IMPOSSIBLE CREATURES
54HIGHLAND WARRIORS
57CSALÁSOK
58RACING SIMULATION 3
60BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME
64PROJECT NOMADS
66MECHWARRIOR 4: MERCENARIES
67NOSZTALGURU
68FAR WEST
70AMERICA'S ARMY: OPERATIONS
72O.R.B.
74A VILÁG LEGBEFOLVÁSOSABB EMBEREI
77EUROPA 1400: THE GUILD
78GONDOLATÉBRESZTŐ
802003 LEGJOBBAN VÁRT XBOX JÁTÉKAI
81PANZER DRAGON ORTA
82SIM CITY 4 TIPPEN-TRÜKKÖK
86ARX FATALIS VÉGJÁTÉKSZÁS
94MENTŐÖV

HARDVER

96HARDVER HÍREK
100AEROMAP V2.0 POCKET PC-RE
102SONY ERICSSON P800
106CL SOUND BLASTER AUDIGY 2 II. RÉSZ
108KLIPSCH PROMEDIA 5.1
1103D MARK03
112HOGYAN MŰKÖDIK A WINCHESTER?
116TITÁNOH HARCA
118INTEL 845PE ALAPLAPTESZT
122HOMOH A GÉPEZETBEN
126WINDOWS ROVAT
1283D ROVAT
130GRAB ROVAT
132HARDVER FÓRUM

HÜLVILÁG

136WINHLER RÓBERT INTERJÚ
139PROGRAMAJÁNLÓ
140MOZI
141DVD
142HÖRNV
143ZENE
144HÖVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
146CD BORÍTÓH

INTRO

Az odakint repkedő minuszok ellenére a február meglehetősen forróra sikeredett ebben az évben. A két nagyágyú vitathatatlanul a C&C: Generals és az Unreal 2 volt. A Legend FPS-ében azonban hatalmasat csalódtunk. Képi világa ugyan forradalmi, de sajnos a többi része csapnivaló. Sokkal jobban sikerült a Generals az EA Pacificnak (azért a Westwood-bezárást még nem felejtettük el), nagy kedvenc mostanában a szerkesztőségben. Gondot okoz viszont az új Battlefield kiegészítő, a Road to Rome: Laza és Chris a megjelenés óta folyamatosan nyújtólik, és csak életveszélyes fenyegetések hatására képesek elszakadni a virtuális csatától. Ebben a hónapban még az amúgy közömbös mobilizáció is okozott meglepetést: majd hanyatt vágódtunk, mikor Shoe az orrunk alá nyomta az Ericsson új telefonját, melyen gyönyörűen futottak olyan klasszikus kalandjátékok, mint a Sam&Max, a Day of the Tentacle vagy az Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Teljes játék terén is sikerült nagyot domborítanunk: a Giants a 2001-es év meghatározó akciójátéka volt. Humora, grafikája és nagyszerű játékmenete kiemelte a középmezőnyből, nem véletlenül nyerte el két évvel ezelőtt a hónap játéka címet. Végezetül szeretnénk megköszönni a rengeteg visszaküldött kérdőívet, kiemelésük folyamatosan tart, a véleményetek nagyon sokat segít a lap továbbfejlesztésében. ■ GURU TEAM

A GURU TEAM TAGJAINAK ÚJ LAPJA!

149 GLOBÁL 3 CD MELLÉKLET • TELJES PC JÁTÉK

GAMER

08. HÍREK GIANTS CITIZEN HABUTO magazin

ITT A PHILOS, HOL A PHILOS?
TRON 2.0 • URU: ONLINE AGES BEYOND MYST

UNREAL II: THE AWAKENING
COMMAND & CONQUER: GENERALS
BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

INTEL 845PE ALAPLAPTESZT
HOGYAN MŰKÖDIK A WINCHESTER?

SONY ERICSSON P800 • AMD 3600 • KLIPSCH PROMEDIA 5.1

ARX FATALIS VÉGJÁTÉKSZÁS
SIM CITY 4 TIPPEN-TRÜKKÖK

149 GLOBÁL 3 CD MELLÉKLET • TELJES PC JÁTÉK

A HÓNAP JÁTÉKA

Az Unreal 2 megjelenése előtt ugyan kétséges volt, hogy a Generalsnak sikerül-e megkaparintania a megtisztelő hónap játék címet, néhány óra játék mindkét alkotással azonban elégséges volt a sorrend felállítására. A Generals nem okozott túl nagy meglepetést, az EA semmit sem bízott a véletlenre. Aki eddig szerette a C&C sorozatot, annak biztos nagy élményt fog nyújtani, az ellentét azonban nem ettől a programtól válik rajongóvá. Az új grafikus motoron, a tábornoki pontokon és az apróbb újításokon kívül nincsenek meglepetések, a játék hozta, amit elvárnak tőle, de semmi több. Az egyjátékos hadjárat néhány nap alatt végigjátszható (mondjuk, legyen három), aki viszont a többjátékos részt is kipróbálja, az akár hónapokra is elfoglalhatja magát. Kicsit izmos gép kell ugyan a szaggatásmentes futtatáshoz, de ne feledjük, 2003-at írunk, lassan itt az ideje 2 GHz-es proci és negyedik generációs videokártyát rakni a gépbe (a DVD-t se felejtsetek el).



COMMAND & CONQUER: GENERALS

Főszerkesztő: Mocsáry József (mocsy@ipma.hu)
Főszerkesztő-helyettes: Róvhegyi Beatrix (rily@ipma.hu)
Játékrovat szerkesztő: Sashegyi Zsolt (sasa@ipma.hu)
Hardver szerkesztő: Harangozó Csongor (sbaron@ipma.hu)
CD szerkesztő: Környei Krisztián (chrs@ipma.hu)
Tördelőszerkesztő: Laza (laza@ipma.hu)
Korrektúra: Kovács Bernadett (kon@ipma.hu)
Szerkesztési asszisztens: Bolassa Tímea (tmi@ipma.hu)
Grafikai koncepció és layout: Csenháti Péter (csp@ipma.hu)

A szerkesztőség címe: 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350 8179
E-mail cím: gamermagazin@ipma.hu
A GAMER MAGAZIN honlapja: www.gameronline.hu

Kiadja a G.F.H. Kft.

A kiadásért felel: a kiadó ügyvezetője
Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.
Ügyvezető igazgató: Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter
Titkárság: Horváth Mónika
Telefon/fax: (36-1) 350-8004

Hirdetésfelvétel: IPMA-Service Kft.
Csizényi Zsolt, Czidor Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Véghegyi Anna, Szakács Gábor (06) 309-590-540
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210.
Telefon/fax: (36-1) 350-8041

Hirdetési marketing: Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvénnyársaságai.

A GAMER MAGAZIN a hévi száma 28000 példányban készült.

Torjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:
Fehér László, Kerbóti Pál, Mura Eszter
Telefon: (36-1) 349-4768
E-mail: torjeszt@ipma.hu

Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.

Előfizethető megrendelőivelben a kiadónál:
IPMA-Service Kft., Budapest.
Levelezési cím: 1300 Budapest 3., Pf. 210
Telefon: (36-1) 349-4768

Előfizetési díj a kiadónál:
Fel évre: 6 900 Ft (6 szám, 30% kedvezmény)
Egész évre: 13 800 Ft (12 szám, 30% kedvezmény)

Előfizethető továbbá a hírlapkezelőknél és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levelezési: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-01202799 pénztárgalmi jelzőszámra, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáin, vidéken a postahivatalokban.

Előfizetési díj a postahivatalokban:
negyed évre: 3 450 Ft (3 szám),
fél évre: 6 900 Ft (6 szám),
egész évre: 13 800 Ft (12 szám).

Montírozás és nyomás: Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adattrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelentetett cikkeket szabadalmi vagy más védettségűek vagy tekintet nélkül használjuk fel.

ISSN 1588-9297

Jelen számunk készítésében közreműködtek:
hancu hancu@ipma.hu nyul nyul@axelero.hu
greg5 greg5@freemail.hu stoki stoki@ipma.hu
tasnadi zoltan ztasnadi@freemail.hu bird bird@ipma.hu
neuro neuro@agria.hu grath grath@mail.datanet.hu
oldman oldman@axelero.hu brazil brazil@ipma.hu
szabo dani freeboy@bul.net ppeter ppeter@edgrab.hu
phoenix phoenix@rpg.hu joshua joshua7401@hotmail.com
fazi fazi@freemail.hu tatcom tatcom@msn.com
flex flex@webit.hu laa-yosh lyo@duvirc.com
papabear voith02@axelero.hu kape peter.g.keri@aexp.com

A GURU TEAM VELED VAN!

CD TARTALOM

Sziasztok! Mint bizonyára már tudjátok, e hónapban nagyszerű teljes játékot sikerült szereznünk magazinunk mellé, a Giantset. Mivel a játék két korongon terpeszkedik, hagyományos „demós” CD-ből csupán egyetlen darab jutott, amely tény persze korántsem jelenti azt, hogy ne sikerült volna csurig pakolni érdekes bájthalmazokkal. Igaz ugyan, hogy a 640 megabájtnyi területre csak két játékdémó jutott, de megnyugtatóskép kijelenthetjük, hogy a játékos lelke egyének még így is találhatnak más szórakási lehetőségeket.

Ezért aztán hadd ajánljam mindenki figyelmébe kivételesen erős shareware játék felhozatalunkat, melyben minden korosztály találhat az izlésének megfelelő szoftvert. Stratégiai, akció és logikai játékok ezek, melyek mérete korántsem arányos a mostanság megszokott demók méretének minőségével. Ha pedig végeztek a játékokkal, meginvitálnánk Titeket - a remélhetőleg már jól ismert - állandó rovataink közé, ahol megszokott kedvenc témáitok várnak beneteket.

Ebben a hónapban érdemes különös figyelmet szentelni Tasnádi Zoli autószimulátorok rovatára, de hasonló minőséget produkált Zagah elvtársunk is, aki nemrég beindított Medal of Honor rovatával mélységesen meghajol az EA második világháborús sikerprogramja előtt. De azt hiszem, sejtitek, hogy ez még mindig nem minden, hiszen vár még rátk egy olvasmányos Action1, egy felettébb érdekes Counter-Strike és egy megunthatatlan Warcraft III rovat is - hogy csak a legjobbakat említsen a sok közül. Jó böngészgetést kívánunk hozzá! ■ CHRIS

PROJECT IGI 2

Íme egy régóta várt folytatás, amelyre már jó ideje rengeteg FPS-rajongó feni a foggát. A játékra várakozók hosszú sorában természetesen mi is benne voltunk, ezért aztán lelkes kíváncsisággal telepítettük fel gépeinkre az oly régóta áhított alkotást. A fejlesztés alatt elhangzott ígéretek igazán csábítottak, hiszen a készítők szerint a program ama részeit igyekeztek erősíteni, amelyek a legtöbb támadás ért a kritikusok részéről. Alaposan fejleszített mesterséges intelligencia, többszereplős játékmód és ugyanolyan fantasztikus grafikai motor. Tömören ennyi jellemzi az új részt, nézzétek meg, hogy ezúttal mit sikerült összehoznia az Innerloop csapatának.



ANNO 1503

Kévesen emlékszünk már az 1998-ban megjelent Anno 1602-re. Némét fejlesztők érdekes próbálkozása volt, mely megpróbálta elegyíteni a Sim City, a Civilization és a Settlers legjobb játékelemét, mérsékelt sikerrel. „Sokat akart a szarka” - mondtuk akkor, és hamar elfelejtettük a projektet. A készítők azonban nem adták fel, négy teljes éven keresztül dolgoztak a folytatáson, és több mint 3 millió Eurót öltek a projektbe. A program hatalmas vihárként tarolt, a játékosok osztatlan örömmel üdvözölték az új részt. A megjelenés után pár héttel pedig megérkezett a játszható demo is, amely 160 megás méretével terpeszkedik CD mellékletünkön.



Animációk: Shade » StarCraft Ghost **Javítások:** Project Nomads patch 2 » Unreal Tournament 2003 v2186 » Warcraft 3 v1.05 **Háttérképek:** Anarchy Online » Battlefield 1942 (2db) » Colin McRae Rally 3 (3db) » HALO 2 » Lord of the Rings (3db) » Far West (4db) » Mechwarrior Mercenaries (4db) » O.R.B. (6db) **Friss programok a Turkáloában:** DivX 5.0.3 Pro » RadTool v1.5s » VobSub v2.23 » Norton Antivirus frissítés (2003/02/10) » CDRWin 3.9c » CloneCD 4.2.0.2 » FAR Manager 1.70b4 » Total Commander 5.50 » Gyula's Windows Navigator 1.28a » Download Accelerator Plus 5.3 » FlashGet 1.40 » GetRight 4.5e » ICQ Pro 2003a build #3800 » ICQ Lite build #1068 » Internet Download Manager 3.11 » No Frills Timer 2.1 » mIRC 6.03 » Capture Express 1.1a » CaptureEze Pro v8.08 » HyperSnap-DX 5.03.00 » Snaft! 6.1.3 » IrfanView 3.80 » CDex 1.50b10 » Winamp3 » Cacheman 5.11 » PowerStrip 3.30 » Regcleaner 4.3.0.780 » AutoMate 5.0.4 » WinAce 2.20 » WinRAR 3.11 (Magyar) » WinZip 8.1 SR-1 » DirectX9 (!) » NVidia detonator driver 41.09 (win9X/ME/XP/2k)

Még tavaly elhatároztuk, hogy a 2003-as évben megjelenő újságaink teljes játék mellékletei minden eddiginél nagyobbakat fognak durranni! Az IWD-t és az MDK-t folytatandó olyan címet sikerült megszerezni, amely valószínűleg még a száguldozók, repkedők, stratégiák és szerepjátzók érdeklődését is felkelti.

A Giants: Citizen Kabuto a maga idején toplistás játék volt, és bizony még ma is megállná a helyét piacon (ha most jelenne meg).

GIANTS

A 2000-es év karácsonyi választéka igen erős volt. Olyan címektől roskadoztak a polcok, mint a Sacrifice vagy a No One Lives Forever. Ebben az évszázadban jelent meg a Giants: Citizen Kabuto. A játékok fejlesztő Planet Moon alapító tagjai korábban a

Shiny Entertainmentnél dolgoztak. Ez egyfajta garanciaként fogható fel arra vonatkozólag, hogy ötletes, igényesen kivitelezett és gegekkel telepakolt játékokat fogunk alkotni. Bemutató projektjükre közel három évet kellett várniuk, de azt gondolom, nagyon megérte. A Giants: Citizen Kabuto fantasztikusra sikerült.

A játék legnagyobb varázsát a játékmenet sokszínűsége adja. A három küldetésorozat mindegyikét különböző fajú lényekkel végigjátszhatunk, melyek egymástól jelentősen eltérő képességekkel és fegyverekkel rendelkeznek. Az első játszható faj a Mecc. Az emberekre kísértetiesen hasonló

humanoidok véletlenül kerültek a bolygóra. A fegyvereik is meglepően „emberiek”. A második küldetésorozatban egy Reaper leánykát (Delphi) irányítunk majd. A Reaperek a bolygó őslakosai, támadásra kardot, íjat és a mentális energiájukat (varázslat) használják. Az utolsó harmadban átmehetünk dózerbe, hiszen a Kabuto faj egyik prominens képviselőjét kell majd irányítanunk. Ezt a fajt a Reaperek alkották a saját védelmükre, de a számitásba hiba csúszott... A Kabuto saját testét használja fegyvernek; egyetlen csapással megölhet egy ellenfelet, feltűzheti a szarvára, és később energiapótlás gyanánt el is fogyaszthatja. A játékban feltűnik még egy őshonos faj is. A Smartie-k aranyos kis humanoid figurák. Egyszerű a felfogásuk, de órási szívők van.

A Giants első vagy harmadik személyű nézőpontból játszható akciójáték, de a Planet Moonnál nyilvánvalóan azt gondolták, hogy ez így túl egyhangú. Pont ezért került a játékba egy kis stratégiai (Mecc budiszipitása) és verseny (Reapers) rész is. Érdekes módon ezek a stílusellentétes betétek csak vonzóbbá tették a játékot a vásárlók körében.

A játék grafikai megvalósítása egész egyszerűen döbbenetes, és ezt mai szemmel nézve mondom. Jó, persze nem ér fel az Unreal2-höz vagy a Doom3-hoz, de kérem szépen, ezt a játékot 2000-

ben adták ki! Ehhez képest a mai napig jelennek meg olyan játékok, melyek a Giants grafikáját még csak meg sem közelítik! Szépen megtervezett táj igényes textúrázással, bump-mappelt felülettel, kilométerekre kirajzolt tereppel: ezt még ma sem tudja minden játék. A szereplők kinézete/mozgása pedig lelkes modellezők/animátorok keze munkáját dicséri. Az egész nagyon ki van találva, és professzionálisan lett kivitelezve. Az egyetlen megütőközés legfeljebb a túlságosan tolt színek miatt lehetséges, de ehhez hamar hozzászokhatunk, és utána a többi játék lesz fákó...

A Giants megjelenésekor bizony eléggé túlmutatott az akkoriban elérhető hardverek teljesítményén. Egy 800 MHz körüli processzorral megtámogatott GeForce 2-es kártyát is meg tudott fedetni bizonyos helyeken. És még az otthoni gépem (Athlon XP 1800+, 256 MB RAM, R8500/128MB) is észleltem lelassulást, igaz, hogy csak nagyon zsúfolt és akciódús esetekben. Ilyenek szerencsére csak igen ritkán adódnak, így egy hasonló kategóriájú gép meglete esetén nem lesz gond a Giants futtatásával.

A Giants: Citizen Kabuto minden elemében kiváló játék, még ha egy kicsit magas is a gépigénye. Ötletes figurák, szépen megvezetett sztori, bődületes átvetető animációk (amelyek a Kabuto részből már kimaradtak), gyönyörű grafika és professzionális hangszekció. Ezt a játékot mindenkinek ki kell próbálni! ■ SAKMAN



TOPLISTÁK

AMAZON.COM ELŐRENDELÉS

1. Command & Conquer Generals
2. Master of Orion III
3. Splinter Cell
4. Star Wars Galaxies
5. IL-2 Sturmovik Forgotten Battles
6. Delta Force: Black Hawk Down
7. Neverwinter Nights: Shadows of Undertide
8. Doom III
9. Counter-Strike: Condition Zero
10. Rainbow Six: Raven Shield

JAPÁN

1. Final Fantasy XI
2. Battlefield 1942: Road to Rome
3. SimCity 4
4. Unreal 2
5. The Sims Deluxe
6. Championship Manager '01/02
7. Medal of Honor Allied Assault
8. Mafia
9. Grand Theft Auto 3
10. Sudden Strike 2

FRANCIAORSZÁG

1. The Sims Deluxe
2. SimCity 4
3. The Sims Unleashed
4. Battlefield 1942: Road to Rome
5. Unreal 2
6. Harry Potter & Chamber of Secrets
7. The Sims Vacation
8. Age of Mythology
9. The Sims Hot Date
10. Asheron's Call 2

ANOLIA

1. SimCity 4
2. The Sims Deluxe
3. The Sims Unleashed
4. Medal of Honor Spearhead
5. Age of Mythology
6. The Sims Vacation
7. Medal of Honor Allied Assault
8. The Sims Hot Date
9. Mafia
10. WarCraft III

FILEPLANET.COM DEMÓLETÜLTÉS

1. Black Hawk Down demo
2. Battlefield 1942 multiplayer demo
3. Raven Shield multiplayer demo
4. IGI 2: Covert Strike multiplayer beta
5. Vietcong multiplayer demo
6. Unreal Tournament 2003 demo
7. Medal of Honor Spearhead demo
8. Battlefield 1942 single player demo
9. Magic the Gathering online demo
10. Medal of Honor multiplayer demo

A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Köszönöm a rengeteg visszajelzést, amelyet küldtek a megújult hírekkel kapcsolatban. Többen ígnyelték, hogy adjunk hírt az éppen tesztelhető béta verziókról is. Sajnos a lap elkészítési ideje miatt előfordulhat, hogy lecsúsztak a jelentkezései, de azért megpróbálom a bétafelügyelőt úgy összeválogatni, hogy az offline lap olvasóinak is legyen esélyük néhányra jelentkezni (vagy legalább tudják, hogy áll ez a front :)).

Következőnek hát e hideg február hírei, és továbbra is várom leveleiteket, javaslatokat és kritikákat is! ■ **Lily**

ÉRTÉKES FOLTOK



Unreal Tournament 2003 v2186

A rengeteg újdonság közül csak néhány: balkezes fegyverek, fejlesztett AI, új parancs (specvieroal), hálózati beállítás-javítások, ábecendebbe szedett térképek, legfeljebb 8 egérgomb támogatása...

[CD-melléklet]



Combat Flight Simulator 3.1

A foltal többek között jelentősen megváltozott az AI szintje, a B-26-os profilját átalakították, fegyverrel 50 yardos távolságból már megsebezhető a másik repülő, sőt bekerült számos új parancs és billentyűkombináció is...

Ez a 4,2 megás folt csak angol verzióval működik!



Celtic Kings 1.15

Nemcsak hibajavítás és multiplayer fejlesztéseket, hanem új mini-játékokat is tartalmaz ez a patch. Az 1.15-ös folt telepítéséhez 1.10-es verzióra van szükség!



AoM 1.03

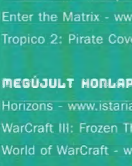
Kiegészítőzottabb játékmenny (pl. Odin hunting képességére bónuszt kap, az Izis obeliszk és az egyiptomi barakkok is drágábbak) és van számos, a multiplayer módot érintő változás is.



WarCraft III 1.05

Battle.net használók számára automatikusan letöltődik, és főleg multiplayer játékosoknak ajánlott.

[CD-melléklet]



Stronghold Crusader 1.1

Új lehetőségeket és érdekelmi AI fejlesztést szerezhetnek, akik letöltik ezt az 5,5 MB-os foltot (szövetségek közti pénzforgalom, multiplayer - tehendobálás, harci kuták és "rush" letöltés).

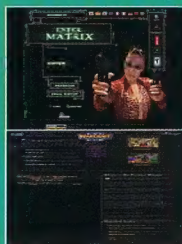
HONLAPFIGYELŐ

ÚJ HONLAPON

The Path to Zenrai - www.thepathtozenrai.com
 Starsky and Hutch - www.starsky-and-hutch.com
 Praetorians - www.praetoriansgame.com
 Enter the Matrix - www.enterthematrixgame.com
 Tropic 2: Pirate Cove - www.tropico2.com

MEGÚJULT HONLAPON

Horizons - www.istaria.com
 WarCraft III: Frozen Throne - www.blizzard.com/war3x
 World of WarCraft - www.blizzard.com/wow



Fejlesztő: Blizzard**Kiadó:** Blizzard**Honlap:** www.blizzard.com/war3x**Megjelenés:** 2003. nyár

A Blizzard hivatalossá tette a hírt, miszerint készülő az első Warcraft III kiegészítés Frozen Throne címmel. Fajonként új hősöket ismerhetünk meg benne, akik népközhöz méltó erős varázslatokkal és képességekkel lesznek felruházva. A sort új egységek folytatják, új képességekkel és varázslatokkal, amelyek más és más taktikát igényelnek a játékostól.

Három új helyszín mellett megjelennek a semleges egységek is. Ebből két típus lesz: épületek és hősök. Az épületek számos fejlesztési lehetőséget és eszközt tartogatnak, míg a hősök oldalunkra állíthatók. A játékosoknak lehetősége lesz boltok építésére, amelyek népének képességeit hivatottak fejleszteni amellet, hogy szükség esetén gyógyításra is használhatók. A világszerkesztő új változata is felkerül a kiegészítés CD-jére sok többjátékos térkép és új multiplayer játékmódok mellett.



ROME: TOTAL WAR

Fejlesztő: Creative Assembly**Kiadó:** Activision**Megjelenés:** ?**Honlap:** www.totalwar.com

Újabb teggel bővül a Total War sorozat. A játékosok több száz csapatot irányíthatnak; légjósokat, gladiátorokat vagy akár barbár hordákat, harci szekereket, sőt elefántokat is. Eljön tehát az ókor egyik legszebb időszak, a nincs hátra, a cél, hogy te legyél a császári!

A január végén bejelentett Rome képkockái egyszerűen döbbenetesekek...

**Fejlesztő:** Kuju Ent.**Kiadó:** Xicat Interactive**Honlap:** www.kuju.com**Megjelenés:** 2003. március 28.

A Xicat Interactive napokban tett bejelentése szerint a játék Xboxos verziója arannyá változott, és 2003. január 28-án kerül a boltokba. A PC-s változat európai megjelenésére tavaszig várnunk kell. Mit kell tudnunk a játékról? Az angol Lotus gyártmogatását élvező program hasonlítani fog a TOCA Race Driverhez oly módon, hogy a fő hangsúly ebben is a karriermódon lesz. A „Story Mode” során eltérő karakterekkel, és emiatt különböző útvonalakon szállhatunk harcba a végső sikerért. Mindegyik történet alapján a kitalált Lotus Challenge Team



adja, és a kezdeti döntéstől függően kell – a Lotus névhez kapcsolódó autós szakágak keretében – feladatokat végrehajtanunk (pl. üldözés a városi csúcsforgalomban, veszélyes hegyi utak leküzdése, havas alpesi tájakon való versenyzés, vagy épített pályákon történő gyorsasági feladatok megoldása). Ezeket a kihívásokat eltérő autótípusokkal kell teljesítenünk: a gyorsasági versenyt Formula 1-es autókkal, de lesznek ezen kívül sport-, illetve túraautók is. A készítő teljes mértékű sérülésmodellezést

igérnek, tehát például a karosszéria gyűrődni és horpadni fog, az ablakos és a lámpák kitörhetnek, a kerekek pedig ki is szakadhatnak a helyükről.

Felhasználóbarát irányítást ígérnek, ami magyarul azt jelenti, hogy inkább az akció és a száguldás kerül előtérbe, semmint a szimulátorra jellemző vonások.



FLIGHT SIMULATOR: A CENTURY OF FLIGHT

Fejlesztő: Microsoft**Kiadó:** Microsoft**Megjelenés:** 2003. július

Pontosan száz éve lesz december 14-én, hogy a Wright testvérek híres repülőgépe, a Wright Flyer a Kitty Hawk-i mőzök felett végrehajtotta első felszállását. A repülés 12 másodpercig tartott, és 120 láb (36 méter) méter „messze” repült.

tte Orville Wrightot, a világ első motoros gépét vezető pilótáját.

Az évfordulóra a Microsoft a Flight Simulator: A Century of Flight kiadásával emlékezik meg. Az FS2002-re épülő programban végigkísérhetjük ennek a 100 évnek minden fontosabb eseményét, kezdve a Wright testvérektől, a Spirit of St. Louison át (Charles Lindbergh 1927-ben ezzel a géppel repülte át az Atlanti Óceánt) egészen a hipermodern Boeing 747-400-ig.

A játék persze nem csak néhány új repülőgéppel bővíti az FS2002 flottát, hanem olyan eddig hiányzó újításokat is bevezet, mint a teljesen dinamikusan változó időjárás, az egérrel kapcsolható virtuális pilótátluk, a repülés közben elérhető színes GPS térképek és repülőterinformációk.

A Microsoft, hogy még jobban elkényeztesse a repülés szerelmeseit, felkérte Lane Wallace-t, a Flying Magazine főszerkesztőjét, hogy minden géphez, minden fontosabb repüléshez és pilótához egy-egy átfogó cikket írjon, így a játék kisebbajta enciklopédiának is felfogható.

A Flight Simulator: A Century of Flight megjelenése nyáron várható, és valószínűleg újabb mérföldök lesz a polgári repülés-szimulátorok között.

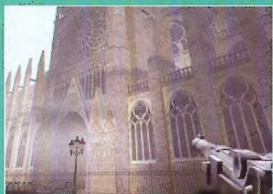


RÖVIDEN...

- Az Activision bejelentette, hogy a Wolfenstein: Enemy Territory című játéka már soha nem látja meg a boltok polcait. Az ok az, hogy a program egyjátékos része a rengeteg befektetett energia ellenére nem úgy sikerült, ahogy azt szeretnék volna. Azonban a multiplayer rész a terveknek megfelelően alakult, ezért úgy döntöttek, hogy ezt néhány hónap alatt befejezik, és ingyenesen letölthető kiegészítésként bocsátják a nagyközönség rendelkezésére.



- A Replay Studios új FPS-t jelentett be Sabotage 1943 címmel. A játékban az 1940-es évek Franciaországába csöppenünk bele, ahol kémként és szabotőrként csatlakozunk a második világháború eseményeibe.



- Új lehetőséget jelentett be a Dark Age of Camelot fejlesztőcsapata – játékosaik birodalmaként négynégy új háztípus közül választhatnak, melyeket egyedi módon rendezhetnek be. A Mythic birodalmaként legalább egy-egy lakóövezetet hoz majd létre, ahol a létrejövő falvakat utakkal kötik majd össze.



- Újabb részletek és nem utolsósorban képek jelentek meg a World of Warcraft honlapon. A Blizzard csodaszép MMORPG-jének frissen feltárt vidéke (Dun Morogh) ezúttal a törpék világáról, és óriási, ércben gazdag hegyvidékének titkairól lebbenti fel a fátylat... Kukkantsatok be a CD-nken található galériába!

RED FACTION II



Fejlesztő: Outrage Games
Kiadó: THQ
Honlap: www.redfaction2.com
Megjelenés: 2003. március

A PS2-es változat után készül a Red Faction II PC-s, Xboxos és GameCube-os változata is. A második részben az Alias nevű robbanószer-szakértő bőrébe bújva védhetjük meg hazánkat öt társunkkal egyetemben, akik egyenként más-más szerephez jutnak majd. Az első részből ismert rombolható környezet itt is megjelenik a Geo-Mod motornak köszönhetően. Mind a grafika, mind a mesterséges intelligencia nagy fejlődésen ment keresztül az előző verzióhoz képest, és a PS2-es változattól eltérően a GameCube-ra készül a nagyobb textúrákat és szebb megvilágítást, a PC-s és az Xboxos verziók ugyancsak nagyobb textúrákat és általában véve sokkal szebb grafikát kapnak néhány exkluzív többjátékos térkép és karakter kíséretében. A megjelenésre pedig már nem is kell sokat várni...

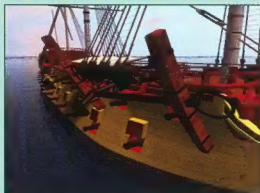
MERCEDES-BENZ WORLD RACING

Fejlesztő: Syntec
Kiadó: TDK Mediactive
Honlap: www.mbw.de
Megjelenés: 2003. március

A Mercedes-Benz gyár teljes támogatását élvező játék készítése a finisbé érkezett, ennek eredményeként néhány rövid animációval is megörvendeztették az érdeklődőket (reményeink szerint 1-2 a mostani CD-mellékletünkre is felkerül). A témaválasztásból adódóan természetesen az autóválasztékon van a hangsúly. A konzolra készített verzióban teljes a skála: az A-tól az S osztályig a versenymodellek, a veterán autók és a prototípusok, összesen 110 négykerekű kap helyet. Reméljük, mindegyik megmarad a számítógépes változatban is... Az élethű megvalósításra garancia lehet, hogy minden egyes autót 150 valós paraméter jellemez, amelyet a német gyár mérnökei bocsátottak a készítőkre rendelkezésére. Hét helyszínen feszíthetünk majd a Mercinkben (Nevada, Japán, Mexikó, Ausztrália, az Alpok, The City és végül a gyár tesztközpontja a döntött kanyarjaival), összesen 120 pálya vár ránk. Ha csak az autó- és pályaválasztékokat nézzük, egyértelmű, hogy mindebből remek karrier-mód kerekedhet ki. A Syntecnél erre is keményen rágyúrtak, 10 óra tiszta játékidőt ígérnek a küldetések teljesítése során. Reszless NFS...



PIRATES OF THE BURNING SEA



Fejlesztő: Flying Lab Software
Kiadó: ?
Megjelenés: 2003 vége
Honlap: www.burningsea.com



A Flying Lab Software felfüggesztette a Delta Green című igen ígéretes horrorjátékának fejlesztését, és a készítőket a Pirates of the Burning Sea című kalózos online játékhoz csoportosították át. A játék az Intrinsic Alchemy motorjára épül, és a fejlesztés során felhasználják a Valve Software Steam technológiáját is. A PotBS egyik érdekessége, hogy a játékosoknak a játékosok küldhetnek saját készítésű textúrákat és 3D modelleket, s ha azok megfelelnek a követelményeknek, akkor be is kerülnek a játékba, ráadásul ilyenkor a beküldő karaktere pénzzalomban is részesül...

DUNGEON LORDS



Fejlesztő: Heuristic Park

Kiadó: ?

Honlap: ?

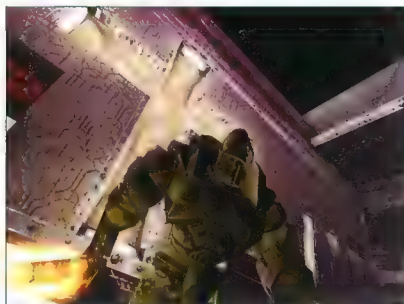
Fantasy
készség
ú, S
tív

keveréke. A tervező-író maga D.W. Bradley, hogy bárkinek be kellene mutatni (referenciák: Wizardry V: Heart of the Maelstrom, Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge, Wizardry: Crusaders of the Dark Savant, CyberMaster: Wizards & Warriors). Így megvan a garancia arra, hogy a rendkívül látványos játék tartalma is legyen.

A rengeteg küldetéssel tűzdelt kalandozásod során egyjátékos módban NPC-k csapódhatnak majd hozzád, de készül többjátékos mód is, amelynek részleteit még nem árulták el...



APOCALYPTICA



Fejlesztő: Konami

Kiadó: Konami

Honlap: www.apocalypica.net

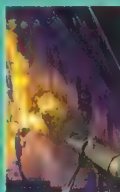
tett, melynek célja, hogy vallástól függetlenül egyesítse az univerzum különböző tájain megbúvó embereket, és megvédje őket a mindenféle létformát lesöpörő veszedelméről...

A játékban négy, rendkívül kiképzett és a legkorszerűbb technikákkal felszerelt harcos közül választhatunk egyet, aki majd a Sátán serege ellen verbuvált egységet fogja vezetni. Például az állóképesség általában fordított arányosságot mutat a gyorsasággal, de fontos tulajdonságnak számít a harcban való jártasság és a hit is, melyek nélkül csata nem nyerhető. Szintén ugyanezek a tulajdonságok határozzák meg ellenfeleink képességeit, a játék során pedig megismerhetjük az ő előtörténetüket is tudomást szerezve arról, miképp váltak a gonosz szolgáivá. Az Apocalypica öt fontosabb helyszíne közül az utolsó már maga a Pokol, így a megjelenést követő hetekben-hónapokban remélhetőleg nem nagyon fogunk unatkozni.



remélhetőleg nem nagyon fogunk unatkozni.

RÖVIDEN...



RÖVIDEN...



alnapot!



CRASHDAY

Fejlesztő: Moon Byte
Megjelenés: 2003 ősz-től
Web: www.moonbyte.de

Néhány lapszámmal ezelőtt azon keseregtünk, hogy mostanában nem jelenik meg jó kis ronscserbi, erre fel az utóbbi néhány napban annyi bejelentés történt ebben a témakörben, hogy csak kapkodjuk a fejünket. Az előző Gamerben pár sorban már beszámoltunk a készülő Flat-Outról (Bugbear Entertainment) és a Smash Up Derbyről (City Interactive), ezúttal pedig a Crashday nevű játékról jelentek meg részletes információk és képek, ezért úgy érezzük, itt az ideje az ismertetésnek.

Igazán nem mondhatni, hogy a fiúk elkapkodták a dolgot. Az első animáció még 2000 novemberében látott napvilágot, ami igen biztató volt, de azóta eltelt két és fél év, a megjelenés dátumáról pedig még most sincs konkrét információ. Annyi viszont biztos, hogy kaszkadőrijáték készülő valós fizikai



engine-nel és részletes sérülésmodellezéssel. A program jelenleg az alfa verzióán tart, de a német fejlesztőcsapat keményen dolgozik, hogy 2003 3.-4. negyedévében piacra tudják dobni a kész játékot.

14 eltérő tulajdonságú és variálható autót terveznek, amelyek tuningolhatók lesznek, és fegyverekkel is el lehet majd látni őket (ezek alatt löfőfegyvereket és bombákat kell érteni, de ez az opció kikapcsolható lesz, tehát kizárólag a tiszta versenyzési formát is lehet választani). Tartal-

mazni fog egy pályaszerkesztőt is, amellyel könnyedén lehet majd új helyszíneket előállítani. Egy pálya mérete nem lesz több 300 K-nál, emiatt a készítőik reményei szerint rengeteg egyedi alkotás cserélésére lesz majd lehetőség (pl. az interneten) ezzel is növelve a játék népszerűségét. Ot játékmód áll majd a rendelkezésünkre: stunt (a cél minél több pont gyűjtése, pl. mutatványért, ugratásért, átfordulásért és minden olyan elemért, amelyet autóval meg lehet csinálni), wrecking (klasszikus ronscserbi), checkpoint (a verseny során az ellenfelekkel küzdve ellenőrző pontokon kell áthaladni időre), deathmatch („végtelen körpályán élet és halál”), amelyet multiplayerben lehet majd játszani (LAN és internet), és végül a secret mode, amelyről érthető módon nem lehet találni semit.

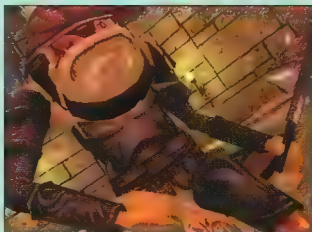
DUNGEON GLADIATOR

Fejlesztő: Complex Games
Honlap: www.complexgames.com/dungeon/gladiator/



Verlon vilá-
gába repít
majd minket
a Complex

Games egyelőre még gazdátlan RPG-je. A játék leginkább az Ultima Underworldhoz hasonlít majd, és a 1st person nézet ellenére a fejlesztők egyáltalán nem akarnak hack'n'n slash-t csinálni belőle, sőt. A Dungeon Gladiator mágia-rendszere különleges szimbólumokon, ún. „sigil”-eken alapul majd.



A lassan már két éve készülő program nemrég indult honlapja rendszeresen frissül, de sajnos jóval több még a vázlatrajz, mint a játékkép, így nem valószínű, hogy ez az RPG időn megjelenik.



Fejlesztő: Crytek Studios

Kiadó: Ubi Soft

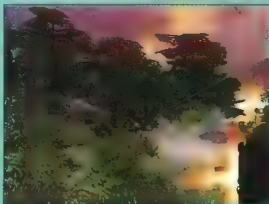
Honlap: www.crytek.com

2020-ban járunk, A Far Cry szenzációra vadászó újságíró hőse a civilizációtól távol eső trópusi paradicsomban találja magát, ahol olyasmire bukkan, ami valószínűleg tényleg megér egy címlapsztorit. Hamarosan pár hasáb megtöltése helyett már inkább az életéért kell futnia: egy őrlít tudós Istent játszva, kü-

lönféle fajokat egyesítve katonai célokból olyan élőlényeket hozott létre, amelyek elfoglalhatják méltó helyüket a táplálkozási lánc legmagasabb fokán...

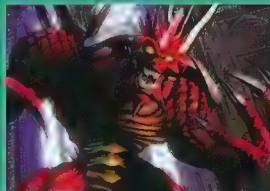
A német Crytek Studios első komoly játékfejlesztése a Far Cry, mely igen hosszú ideje készül, és a megjelenésére még további hosszú hónapokat kell várunk (reméljük, nem jut a Duke Nukem 4ever sorsára...). A korábban X-Isle-re keresztelt, a Ubi Soft gondozásában megjelenő program PC mellett Xboxra is megjelenik. A cím mellett további jelentős változás, hogy a lövöldözős sci-fi-nek indult játék a jelenlegi állás szerint kibővül jó néhány taktikai elemmel, és a történet fejleményei is befolyásolni fogják a cselekményt.

A játék a magával ragadó, grandiózus és lenyűgöző külső helyszínek mellett már-már klauszrofóbiás hatást elérő belső terekben sem szűkölködik. A grafikai megvalósítás minőségéről a Crytek saját fejlesztésű motorja, a CryENGINE gondoskodik, mely maximálisan igyekszik kihasználni a legújabb hardware-ek kínáta lehetőségeket. Mint ahogy az a fenti történetből kiderült, ellenfeleink javarészt különféle katonákból és a kifejlesztett mutánsokból fognak állni. Mivel a Far Cry a közel-



jövőben játszódik, a fegyverek többsége jól felismerhető - az arsenálból pedig nem hiányoznak az olyan „örökbecsűk”, mint az MP5 vagy az aknavető. Az események során egyre komolyabb harceszközöket használhatunk, de ezzel arányosan az ellenfeleink ereje is megnő.

A hálozati játék is érdekesnek ígérkezik. Füstjelzőket telepíthetünk, hogy a társaink tudják, mi már elhaladtunk az adott területen. A katonák becsapására lerakhatunk automata gépfigyvert, mellyel könnyedén közelharcot szimulálhatunk - mögüjük kerülve pedig már nyert ügyünk van, akár egyetlen kessel is levadászhatjuk őket. A rendelkezésre álló terület nagyságát jelzi, hogy minden egyes pályán négy négyzetkilométernyi területen bolyonghatunk.



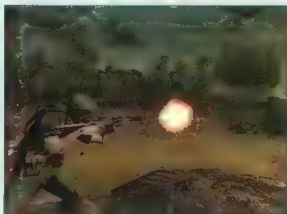
MEN OF VALOR: VIETNAM

Fejlesztő: 2015

Kiadó: Vivendi

Megjelenés: 2004

Egyre népszerűbbek a vietnámi történesekkel foglalkozó játékok. Egy hónapja olvashattak leírást a hazai fejlesztésű Platoonról, és már a Vietcong címe is ismerősen csenghet. A Vivendi is követeli a maga részét a „történet”, és bejelentette saját, Vietnam-ban játszódó FPS-ét Men of Valor: Vietnam címmel.



A játék fejlesztőjének neve (2015) sokakban meglehetősen kellemes emlékeket ébreszthet, ugyanis ők követték el a Medal of Honor: Allied Assaultot is. A játék története folyamán a nagyobb ütközeteket elhetjük úrra át kezdve a Daning légerő-bázis körüli játszódó küldetésekkel a Tet offenzíván keresztül Hue visszafoglalásáig. A küldetések során pár MI által irányított társunk is mellettünk harcol majd, de kooperatív egyjátékos módban akár barátunkkal is nekivághatunk a sűrű dzsungelnek. Multiplayer módban észak-vietnamiak, a vietkongok és az amerikai erők oldalán is kipróbálhatjuk magunkat. A játék alapjául a legújabb Unreal motor szolgál, amely a megjelenéskor is biztosan megállja még a helyét. A játék megjelenése 2004-ben várható PC-re és Xboxra egyaránt. Több képet a játékról a CD-melléklet „Action!” című rovatában találhattok.

Antik Pax Romana
falak

Antik Pax Romana

Antik Pax Romana

1. Doom III: The Legacy Movie

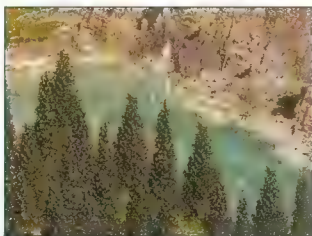


Újabb Sims kiegészítő van

FunKade



PAX-ROMANA



Fejlesztő: Antik Games

Kiadó: Wanadoo Edition

Megjelenés: 2003. november 28.

A Pax Romanában egy rég letűnt, de emlékeztető korszak részeseivé és szereplőivé válhatunk: időszámításunk előtt 275-től 44-ig, tehát a korai köztársaságtól egészen a polgárháborúig vethetjük bele magunkat Róma vérpezgésébe. Az Antik Games fejlesztésében kétféle játékmenet közül választhatunk. Az első a stratégiai oldal, ahol a feladatunk, hogy fokozatosan meghódítva a környező területeket sziklaszilárd birodalmat hozzon létre. A második a történelem politikai oldalára helyezi a hangsúlyt: itt egy politikai frakció vezetőjeként lépünk képbe a köztársaság idején, és különféle furmányos cselekedeteket érhetünk el, hogy a nép belénk fektesse bizalmát.

A kétszáz évet felölelő események alatt több mint negyven történelmi helyszín bukkan majd fel, de a multiplayer mód is jelentékenynek

mondható: a hatféle politikai frakció akár hat különböző játékos is képviselheti. A történelmi hűségre való maximális törekvés miatt a diplomácia, a politika, a harcászat és minden egyéb a feltárt tényeken alapszik. Így az alkotók ígérete szerint több mint százötven valóban megtörtént eseményt ismerhetünk fel nem is beszélve a történelemórán megismert(etű) karakterekről.

A grafikai megvalósítás teljes egészében háromdimenziós lesz, ami egy valószínűleg stratégiától el is várható. A térkép szintén hasonló kivitelezésben pompázik, a könnyű eligazodás kedvéért pedig negyféle mód közül válogathatunk.

A Pax Romana a november végi megjelenésnek köszönhetően akár a karácsonyi szezon egyik nagy meglepetése is lehet.

MOTOGP 2

Fejlesztő: Climax

Kiadó: THQ

Megjelenés: 2003. május 30.

A THQ bejelentése szerint a Climax fejlesztőcsapat javában készíti a nagy sikerű MotoGP második részét. A játék minden elemében többet fog nyújtani, mint az elődje: továbbfejlesztett grafikai engine, még élthűbb hangok, változó időjárás körülmények. Az első részhez hasonlóan az irányítás most is inkább az arcade

kategória felé fog hajlani, bár külön kiemelték, hogy a motorok ultrarealistikus fizikával fognak rendelkezni (na, ezt rakjuk össze...). Frissességben ugrik egy évet az időben, jelen esetben a 2002-es szezon lesz feldolgozva, tehát egyaránt rendelkezésünkre állnak majd az 500-as és a 4 hengeres, 1000 kcm-es gépek. A pályák száma jelentősen gyarapodni fog, most már egy sem marad ki, mind a 16 versenyzőhelyszín el lesz készítve. Xboxon nyolc játékmód közül választhatunk majd, kérdés, hogy ebből mennyi marad meg a PC-s változatban. Ami valószínű: Stunt, GP Time Trial, Training challenges, Tag, Multiplayer és Single race. Szerencsére nem kell sokat várnunk, hogy mindez kidüljön: ha minden jól megy, nyáron már kézbe is vehetjük.





Fejlesztő: SimBin Development Team

Honlap: www.simmods.com

Az F1 2002 széleskörű elfogadottságát mi sem jelzi jobban, minthogy sorra jelennek meg hozzá a magánemberek által készített ingyenes kiegészítések. Ezek közül magasan a legjobb a GT Racing 2002, amelynek a letöltése a 270 megás nagysága miatt a lassabb neteléréssel rendelkezőknek kínsvetvéds lehet, de megéri a fáradságot, mert nagyon jó minőségű mod, használatá-

val teljesen új játékokat kapunk. Ráadásul azóta is folyamatosan érkeznek hozzá a „hivatalos” újdonságok (autók, pályák, egyéb kiegészítők).

A fejlesztő csapat a www.simmods.com fórumán bejelentette következő munkáját, amely visszatér az alapjáték eredeti témaköréhez, a Formula 1-hez, mégpedig pontosan az 1977-es évhez. Niki Lauda, Clay Regazzoni, Jody Scheckter, Mario Andretti, Carlos Reutemann, James Hunt, Jochen Mass, Emerson Fittipaldi fémjelozte ezt az évet olyan autómárkákkal, mint a Ferrari, a McLaren, vagy a ma már elfeledett Lotus, Wolf, Brabham, Tyrrell, Ligier, Ensign, Shadow, Copersucar, Surtees és Penske. A versenypályák közt is egész sor különlegességet találunk, mint például a dél-afrikai Kyalami, az amerikai Long Beach és Watkins Glen, a svéd Anderstorp, a franciaországi Dijon vagy a japán Fuji. Természetesen a tradicionális helyszínek sem fog-



nak hiányozni: Monte-Carlo, Silverstone, Hockenheim, Monza, összesen 17 jobbnál jobb aszfaltcsík.

A kiegészítő pontos megjelenéséről még nincs hír, de a srákok ezerral dolgoznak. És ha megint olyan precíz munkát végeznek, mint a GT esetében, akkor újabb különlegességgel leszünk gazdagobak.

LINE OF SIGHT: VIETNAM

Fejlesztő: nFusion Interactive

Kiadó: Infogrames

Úgy látszik, ha valamilyen téma egy kicsit felkoppottabbá válik, nincs megállás... Ebben a hónapban itt a második Vietnámmal kapcsolatos FPS, amely az Infogrames jóvoltából kerülhet a polcunkra. A Line of Sight: Vietnam is Ázsia füledd, nedves és lálnokkal behálózott részére kalauzolja el a játékos, hasonló céllal, mint a Men of Valor. Ezúttal egy mesterlövész bőrébe bújva kell majd harcba szállnunk. Azok között a különlegesen képzett mesterlövészek között találjuk magunkat, akik 1968 után kerültek a vietnámi térségbe, hogy támogatást nyújtsanak szárazföldi hadműveletekben résztvevő egységeknek, vagy nagy távolságokból semmisítsenek meg egy-egy célpontot. Legfőbb célunk a tokéletes álcá. Ha ezt megvalósítottuk, a folytatás már csak hidegvérünkön és reflexeinken múlik. Saját puskánkon kívül még 10 különböző fegyvert állíthatunk a szolgálattunkba. Küldetéseink helyszínei között szerepel majd a rettegett Shau-völgy is, és lehetőségünk lesz saját küldetések készítésére az erre a célra készített szerkesztő programmal. Természetesen interneten vagy hálózatban is kipróbálhatjuk majd magunkat. Megjelenési dátum még nincs.



RÖVIDEN...

➤ Újabb magyar csapat tunt fel a látható

milve

Természetesen a motion capture

A játékban a karakterek testének mozgását

Állító grafiKa lesz a cél, de a nyiregnyár

további részleteket a Witchcraft hivatalos

még



➤ Új akció-RPG-t jelentett be a

taktikai érzékeket is követelő „Bla



GALÉRIA

Arctura: Sötét - Mennyezet

Throne

King: Not Known

PL 1000 1000 1000

Full 1000

10000 1000 10000 1000

10000 1000

10000 1000 1000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

10000 1000

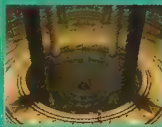
10000 1000

BETAFIQUÉLŐ



PLANETIDE

The Planetide is a...
The Planetide is a...
The Planetide is a...
The Planetide is a...
The Planetide is a...



THE WILDS ARE BEYOND REST

The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...



THE WILDS ARE BEYOND REST

The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...



THE WILDS ARE BEYOND REST

The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...



THE WILDS ARE BEYOND REST

The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...



THE WILDS ARE BEYOND REST

The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...
The Wilds are beyond rest...

THE ELDER SCROLLS IV: BLOODMOON

LAPZÁRTAKOR ÉRKEZET!

A 2002 novemberében kiadott Tribunal után újabb kiegészítőt jelentett be a Bethesda. A Bloodmoonban a játékosok Vvardenfellből elhajózva Solstheim jeges szigetére juthatnak majd, ahol a hófedt vidék flóráját és faunáját megismerve titokzatos híreket hallhatnak a vérfarkasokról is...

A döntés, hogy megvéded a helyieket, vagy magad is rettegett fenevad-dá válsz, rajtad áll!





"El vagyok keseredve. Amikor meghirdették a játékokat, a tervekben még több mint 50 bolygó szerepelt. Ez már a múlté. Azt ígérték, a jedi, illetve a sith utat választók különleges képességeket kapnak majd, ez egyelőre szintén nem lesz lehetséges. Nem lehet járművünk sem, szomorú."

A HÍR. 2003. február 6-án Haden Blackman, a LucasArts producere a Star Wars Galaxies fórumán bejelentette, hogy a 2003. április 15-én megjelenő MMORPG előre meghirdetett lehetőségek közül néhányat törölnék. A terv az, hogy ezeket a lehetőségeket a játékosok csak később, a program megjelenése után 7-8 hónappal kaphatják majd meg.

Most már tehát biztos, hogy ha idén áprilisban játékosként átlépjük e birodalom határait, nem lehet járművünk, városunk, nem készíthetünk küldetéseket, és egyelőre nem választhatjuk a Sötét jedik útját sem.

A bejelentésben nem esett szó a kiegészítőről, amelyet 5 hónappal az alapprogram kiadása után terveztek megjeleníteni.

MÉG LENETSZ SÖTÉT JEDI. A sötét jedinek kiegészítőnek nem kell elkieseredniük, az ő útjuk szinté biztosnak (bár hosszadalmasnak) látszik. Hi-



IDEIGLENESEN TÖRÖLT LEHETŐSÉGEK

szén mielőtt bárki választhatná ezt az irányt, amúgy is végig kell járnia a "hagyományos" jedivé válás szakaszait. A készítők jelen pillanatban még meg sem tudják mondani, mennyi időbe telhet elérni azt a szintet, amikor a játékos kimondhatja, jedi. Az elsődleges cél tehát ez kell, hogy legyen, és majd később lehet más utat választani...

A sötét jedi karakterrel kapcsolatban elsődlegesen a kiegyensúlyozás gondja merült fel, ami a készítők szerint is nagyon fontos, bár ők úgy gondolják, a játékosok kis százaléka választja majd ezt az utat. (A hozzámm érkezett levelek alapján én ebben nem lennék ilyen biztos.)

JÁRMŰVEK, VÁROSOK, MISSION. Biztatóbb a helyzet a járművek terén, főleg, mert a fejlesztők ezeket veszik listájuk elejére, és a rendszer már most is működik a tesztszervereken, csak rengeteg hibát produkál, valamint szintén gondot jelent a játék kiegyensúlyozottságában. A járműtulajdon valószínűleg még is marad a tesztszervereken, és amikor már "beülték", bekerül a hagyományos birodalmakba is.

A második helyen szerepel a tennivalók listáján a városok alapítása, ami talán valóban nem is szükséges a kezdetekben, hiszen ennek a lehetőségnek a kihasználására már nagy, viszonylag tapasztalt közösségre lesz szükség.

A játékosok által készített küldetések az utolsók a sorban (a sötét jedi "karnier" is megelőzi ezeket), de erről csak annyit árultak el, hogy több tuca-

dolgot szeretnének megvalósítani ezzel a lehetőséggel, ezért valószínű, hogy erre hosszú hónapokat kell még várni.

MERENGÉS... Az online világok állandó része a változás, minden MMO játékos számít arra, hogy a program hétről hétre változik, hiszen például a kiegyensúlyozottság beállítása az egyik legnehezebb feladat. Ez a bejelentés igazából azért volt nagy jelentőségű, mert a SWG pont azokat a lehetőségeket veszíti el egyelőre, amiben többet kínált, mint a vetélytársak. (Ráadásul a házak-falvak létrehozását például éppen most teszik lehetővé a DAOC-ban. És innen már csak kis lépés a zárt, városi közösségek létrehozása...)

A számomra legizgalmasabb részlet, a küldetés adásának lehetősége pont az utolsó helyre került, valószínűleg éppen nagysága miatt. Ez az, amit például az EverQuestből legjobban hiányolok, még akkor is, ha Norrath küldetésrendszere már jóval kiegyensúlyozottabb és változatosabb, mint a kezdetekben, nem is szólva arról, hogy 3 év után már az alacsony szintű karaktereknek is vannak érdemi feladatok.

Érdesség: A fejlesztők által felállított fontossági sorrend ellenére a hivatalos honlapon (starwarsgalaxies.station.sony.com) már a bejelentést követő napon lehetett szavazni, melyik ideiglenesen törölt lehetőséget szeretnének, hogy mielőbb megvalósuljon. Kérdés, a válaszaink számitanak-e bármit is a döntésben... ■ **Lily**



PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ
 BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL
 EL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉ
 Z BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL

Activisionék nem aprózták el, ha már úgys licensz-beszerző körúton voltak, hát betértek a **DreamWork**shoz is, és megszerezték a stúdió következő három egész estés rajzfilmjének játékatráti jogát. A *Sharkslayer*-t, az *Over the Hedge*-et és a Madagascart nemcsak a moziban lesz érdemes figyeln!

Szokásos havi **Vice City**-hírnök következnek: a játék három hónappal a premije után elérte a 4,5 millió eladott példányszámot. A CNN Money szakértői kiszámolták, hogy a játék által eddig generált bevétel (220 millió dollár) több, mint bármelyik Indiana Jones, Vissza a jövőbe, vagy Mission Impossible-filmé, több, mint az „Elfújta a szél”-é, és most éppen fogadásokat kötnek, hogy vajon mikor fogja utolérni a második Harry Potter filmet.



Az **ION Storm** felvételt hirdetett a tesztrevíziójába. Egy gyors e-maillal az is kiderítettük, hogy bizony a Deus Ex 2 teszteléséhez keresnek embereket – ezek szerint a DX2 fejlesztése lassan, de biztosan a cégégyenesbe fordult!

Újabb játék-filmátrát a láthatáron! Az alany ezúttal a Nintendo egyik húzó neve, a **Metroid Prime** című sci-fi akció, a film készítői pedig az Amerikai Pitével befutott Zide/Perry Entertainment. Lapzára után érkezett az ide kapcsolódó hír (hm, inkább pletyka, mert hivatalos megerősítést még nem nyert), miszerint az Eidos a Hitman sztorijának film-vásznona viteléről tárgyal Hollywoodban.

A **Wall Street** elemzői szerint 2003 a játékvilágban a nagy felvásárlások és cégösszeolvadások éve lesz. Japánban a Nintendo-Konami-Namco-Temco-Capcom-Sony körből vannak legalább egy-két házasság, míg Nyugaton az amerikai óriáscégektől (EA, Microsoft, Activision) az európai nagy halak (Infogrames, Vivendi, Eidos, Ubi Soft) bekebelezését.

Egy kis francia belkereskedelem: a Ubi Soft tokkal-onóvala megvette a **Nightmare Creatures** akció-horror játék licenét és a harmadik részt készítő teljes csapatot a gyengélkedő Kaisto Entertainmenttől.

Az **Electronic Arts** egészen álomszerű (a konkurencia nézőpontjából persze ehhez a „rém, előtagot

is hozzá kellene tenni) eredményekkel zárta a tavalyi évet. Az elektronikus arcok 2002 utolsó egyed-évében 1,23 milliárd dolláros forgalom mellett 250 millió tisztá nyereséget termeltek, ezzel a független játékkidó cégek történetében először regisztráltak egymilliárdos forgalmat egyetlen negyedévre (emlékeztetőül: az egymilliárdos éves forgalom álmhatárát is az EA lépte át először, anno '99-ben). A márciusban záródó teljes pénzügyi évre 2,5 milliárd forgalmat és 420-460 millió közötti nyereséget várnak. A tavalyi évben 22 EA-játék érte el világszerte az egymillió eladott példányszámot, ebből 4 csak az európai eladásokat tekintve is „milli-omos” lett.



„Végtelen történet” alcíműt viselő szappanoperánk újabb fejezete következik a **Vivendi Universal** Games eladásáról. Mután a múlt hónapban az Activisionhoz hoztak hírbé, most belső források újra a Microsoftot emlegetik, mint a legesélyesebb vásárlót. Talán jelenhet valamit, hogy az illetékesek az eddigi heves tagadás helyett az egyszerű „no comment”-tel intézték el az erre irányuló kérdéseket.



Az **Infogrames**, az UT2003 eladásainak és az Unreal 2 előrendeléseinek hála, kezdi újra látni a fényt az alagút végén: az elmúlt fél évben 500 millió eurós forgalmat bonyolító cég sorsa most a tavasszal debütáló Enter the Matrix kezében van: ha az bejön, hosszú időre helyerázhajta a cég anyagi helyzetét, de ha nem...



Egy norvég országgyűlési képviselőt rajtakaptak, amint a PDA-ján úr-akció-játékkal játszik. Ez persze még nem lenne hír, azonban a derék honatyát a parlament ülésén, az Afganisztánba küldendő norvég ENSZ-békefenntartók körüli vita alatt leste meg egy szemfüles kamera, és közvetítette a nemzeti tévében hét hosszú percen keresztül. **Trond Heileland** konzervatív szenátor azonnal visszaadta a mandátumát, ahogy kitört a botrány.

Az eddigi PC-n csak budget kategónás játékaírói ismert, és főleg Gameboyon nyomuló **Jaleco**

Entertainment új, titkos projektjéhez nem kisebb neveket szerződöttetett, mint a Millar testvérpárt. Chris és Ron Millar a kezdetektől a Blizzard kötelekét erősítette grafikus-díszgneri, illetve produceri minőségben. Chris a StarCraft: Ghost projektvezetői székét, míg Ron a WarCraft III kiegészítőjének designolását hagyta ott az ajánlat kedvéért.

Rövidesen az **Európai Bizottság** elé kerül az a törvénytervezet, amelyik egységesíti az EU területén a szoftveralkodókás megítélését és büntetését. A tervezet az üzletszerű kalózkodást magas pénzbürséggel és börtönnel sújtaná, de továbbra sem minősíti bűncselekménynek a magáncélu másolást, illetve a zenék letöltését az Internetről.

A **gonegold.com** játék-híroldal (ahogy a neve is mutatja, a játékok aranylemezre kerülésének bejelentésére specializálódott) negyedik születésnapja alkalmából kis összegzést készített az elmúlt évek játékelhőzataláról. Az érdekesebb eredmények: '99 óta az évente megjelenő játékok száma kis mértékben csökkent (300-ról 256-ra), ezen belül az „eredeti” játékok aránya kétharmadról a felére esett, a folytatások, kiegészítő lemezek és különleges kiadások pedig egyharmadról szintén 50%-ra emeltek a részesedésüket. Az egyes játékkategóriák között, ahogy négy éve, úgy most is a stratégia és az akció viszi a prímet, a megjelenő játékok majd' kétharmada ide sorolható; jól tartják magukat az RPG-k és a kalandjátékok, a szimulátorok és a sportjátékok száma viszont drámaian visszaesett (harmadára, illetve felére). Feltartóztathatatlanul tömek fel az online játékok, az ilyen megjelenések száma '99 óta a négyszeresére emelkedett.



PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ
 BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL
 EL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉ
 Z BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL PÉNZ BESZÉL



ITT A PHILOS.

Az utóbbi időben a szerkesztőségünkbe érkező kérdéshegyek között egyre többször bukkan fel a Philos hogylétét firtató érdeklődés, általában olyan formában, hogy „Igaz-e, hogy... (és itt valami hajmeresztő „tuti biztos” értesülés következik). Tiszta vizet a pohárba! – tűztük ki magunk elé a célt, és felkutatottuk kis hazánk valamikor vezetőinek kikialtott játékefejlesztő cégét, ahol maga a nagyfőnök, Zámbo Viktor válaszolt – itt-ott kissé agresszívnek tűnő – kérdéseinkre.

Gamer: Hello, köszönöm, hogy vállalkoztál az Interjúra. Először is mondj néhány szót magadról: ki vagy Te a Philosnál, mivel foglalkozol? ZV: Szia, köszönöm a lehetőséget az interjúra. A Philos Entertainment Rt alapító részvényese és az igazgatóságának tagja vagyok. A társaság operatív vezetését láttam el az elmúlt évben. Előtte a stratégiai és fejlesztési területek tartoztak hozzám.

Gamer: A 2001-es évben többet lehetett hallani a Philosról, mint az összes többi magyar fejlesztőcégről összesen. Milliódolláros befektető, motion capture rendszer-vásárlás, hatalmas várakozások az Alcatraz és az Imperium Galactica III körül – úgy tűnt, hogy igazi sikertörténet, a „Nagy Kelet-Európai Kiugrás” tanúi vagyunk. Aztán 2002-ben mintha az egészet elvették volna. A karácsonyra beígért játékok nem jelentek meg, a legvadabb pletykák kelték szárnyra csödről és tömeges elbocsátásokról, egy ideje már a cég honlapja sem üzemel... Összefoglalnád, mi történt? ZV: A Philos Rt. 2001-es éve valóban nagyon lendületes volt, a cég szépen fejlődött, és a fejlesztett játékok is jók voltak. A Philos 2001-ben elkészített egy 8 részt tartalmazó oktató játékot (TIMT) a német piacra, és szerződést kötött a német CDV kiadóval az Alcatraz és az IG3 kifejleszté-

sére. A fejlesztés alatt 3-6 hónap csúszást halmozunk fel. Igazán odafigyeltünk arra, hogy semmit se nagyjunk el és csapjunk össze – ebből adódott a csúszás. Fontos volt számunkra, hogy a játékok, amelyeket elkészítünk, jól tervezettek és magas színvonalúak legyenek. A kiadóval viszont konfliktusunk támadt 2001 év vége felé – és ez a mai napig nem rendeződött.

A játékefejlesztői piacon az az üzleti modell általános, hogy magas részesedés ellenében a játékok fejlesztését a kiadók finanszírozzák. A Philos Rt. tőkéje elegendő volt ahhoz, hogy a fejlesztéshez szükséges eszközöket, berendezéseket meg tudja vásárolni – de a játékok kifejlesztéséhez ennél lényegesen nagyobb tőkére van szükség, ezért mi is kiadói finanszírozással terveztük. A CDV 2001 év végére felfüggesztette a játékok finanszírozását – így a Philos Rt is felfüggeszteni kényserült ezek fejlesztését. Sok fejlesztőnek, alvállalkozónak is megszűnt így a munkalehetősége. Emiatt terjedtek el az általad is említett pletykák.

Gamer: Miben látod az okait a Philos mélyrepülésének? ZV: Ami történt, az nem volt jó sem a játékokat váróknak, sem a CDV-nek és persze a Philos Rt.-nek sem. Két jó játék jelentős csúszással kerülhet csak piacra. Azt hiszem, nem sikerült a kiadóval közös nevezőre jutnunk abban, mit is szeret-

nénk. Mi jó játékokat szeretnénk fejleszteni – a kiadó inkább gyorsan szeretett volna akármilyen játékot.

Úgy döntöttünk, hogy saját erőből is fejlesztjük a játékokat annak ellenére, hogy ez a kiadó feladata. Megfordult a mérleg, a Philos Rt. jóval többet investált mindkét játékba, mint a kiadó. Ez a helyzet felborította a szerződések garanciális rendszerét – és néhány ember személyes érdeke furcsa üzleti lépésekre adott lehetőséget mind a kiadónál, mind a Philos Rt. berkein belül.

Nehezen lehet kiigazodni azon, mi is történt a CDV-vel, a mai napig nem látom tisztán, mi vezette a kiadót erre a döntésre. Személyes véleményem, hogy a kiadó a játékokat be szeretne volna fejezni, de ehhez kevésbé erős, olcsóbb, hajlékonyabb partnert kívánt szerezni. A Philos Rt. fizetésképtelenné válásával a félkész játékok jogait a kiadó a szerződések alapján könnyen megszerezte volna.

Gamer: Igaz-e a hír, hogy a Philos többhavi bérrel tartozik az alkalmazottainak (a pletykák sokszázezres, sőt milliós tartozásokról szólnak)? Mikor és miből tervezi ezt a cég kifizetni? ZV: A Philos Rt.-nek nincs tartozása sem az alkalmazottak, sem más szállító felé. Többen sérelmeztek, hogy a biztosnak tekintett megrendelő nem tud további megbízásokat adni, ez adott alapot ezeknek a híreknek. Ennek mi sem örültünk, hiszen



HOL A PHILOS?

egy nagyon értékes fejlesztő csapatot tudtunk építeni, amely a projektek leállításával visszaépült.

Gamer: 25-30 fejlesztőről tud a népi folklór, akik a 2002-es évben hagyták el a Philost, és helyezkedtek el más magyar játékkészítő cégnél. Kb. ugyanennyi ember dolgozik a mai napig a Philosnál. Mit gondolsz arról a pletykáról, amely szerint csak azok a – gyengébb képességű – emberek maradtak a Philosnál, akik egyetlen más cégnek sem kellett, és nem tudtak máshol elhelyezkedni? ZV: Nagyon erős csapat dolgozott a Philosban 2002 év elején és 2002 év végén is. A lényeges különbség a létszámban és nem a minőségben mutatkozik.

Gamer: Az Alcatraz, úgy számolom, immár három éve készül. Mikor fog végül megjelenni, és - mivel ha jól tudom, négyszer lett teljesen újratervezve - milyen játék is lesz? És ki fogja kiadni? A különféle internetes áruházak listáin legalább három kiadó neve alatt láttam már a játékot... ZV: A Philos és a CDV között az Alcatraz játék kiadásáról szóló szerződés megszűnt, így az eredetileg tervezett Alcatraz játék sajnos nem fog megjelenni. A játék áttevésre, más néven és más kiadónál fog megjelenni idén tavasszal, és már van játszható verziója is.

Gamer: Milyen eladási eredményeket vársz az Alcatraztól? Hány példányban kellene el-

fogynia ahhoz, hogy a fejlesztés nyereséges legyen? ZV: A CDV is optimista volt, és a játék mostani kiadója is sokat vár tőle. Mi nagyon örülünk, ha végül ennyi hányattatás után piacra kerül. Egy játék 100000 eladott példány felett már nyereséges lehet, ennél nagyobb példányszámot várunk.

Gamer: Lesz magyar verzió az Alcatrazból? ZV: Igen, lesz magyar verzió. A hazai kiadásról már folynak a kereskedelmi tárgyalások. Várhatóan a nemzetközi kiadással egy időben a magyar verzió is piacra kerül.

Gamer: Törjünk át a másik, talán még nagyobb viharokat kavart Philos-projekthez, az IG3-hoz. A neten azt lehet olvasni, hogy az IG3 fejlesztője a Mithis Games, akik a Philos berkein belül fejlesztették a játékot, majd kiléptek, és új céget alapítottak. Hogy is van ez? Hogyan tudták magukkal vinni a projektet az új cégbe? Miért és hogyan történt ez az egész válás? ZV: Úgy gondolom, a Mithis megalakulásának körülményeiről leginkább a Mithis hivatott nyilatkozni. Minden jogi vita és gazdasági érdek felett leginkább azt szeretnénk, ha az IG3 is minél hamarabb piacra kerülne, és játszhatnánk végre ezzel a játékkal. A döntés a CDV kezében van!

Gamer: Volt még egy Philos-projekt, amelyet bejelentettetek, mutatottak róla néhány igencsak ígéretes screenshotot, aztán azóta nem tudni róla semmit: ez a Paparazzi! című lesifotós-játék. Mi van ez-

zel a nagyon jópofának ígérkező játékkal? ZV: Nagyon várjuk már, hogy a Paparazzi! fejlesztése teljes erővel elkezdődhessen. Rengeteg ötletünk gyűlt össze, alig várjuk, hogy megvalósíthassuk. Terveink szerint a Paparazzi 2004 év végére kerülhet piacra.

Gamer: Egy személyes kérdés: megérted-e noked (akár anyagilag, akár emberileg) az az idő, pénz és energia, amit eddig a Philosba öltél? Mi számodra a legfőbb tanulsága a Philos eddigi történetének? ZV: A Philos Rt. pénzügyi adatai jelenleg nem örvendeztetik a részvényeseket. A cégek életében vannak nehezebb és sikeresebb szakaszok. Sikerült a 2002-es év nehézségeit átvészelnünk, és minden alapot megteremtettünk arra, hogy idén sikeres évet zárjunk. Nem szeretnénk túl hamar általános véleményt formálni, hiszen még csak most kezdtük...

Gamer: Melyek a tervek a jövőre, az Alcatraz utáni időkre nézve? Van már esetleg valami új projekt, esetleg a konzolok felé kacsintgat a cég? ZV: Említettem, hogy a következő PC-s projektünk a Paparazzi!. Ezen felül sikerült a Philosnak jóváhagyatnia a Sonyval az Alcatraz PS2 verziójának elkészítését is – így egy partnercéggel együttműködve elkezdődött ennek fejlesztése is. Örülünk ennek, sok munka vár ránk ebben az évben is.

Gamer: Akkor nem is tartalak fel tovább, további jó munkát és sok sikert – köszönöm a interjú! ZV: Én köszönöm a lehetőséget. ■ HANCU

URU: ONLINE AGES BEYOND

Az online játszható világok száma napról napra nő, egyre nehezebb újat kitalálni, és túlszárnyalni a már meglévő, legcsekély népszerű birodalmak vonzását. Így az MMO fejlesztések között egyértelműen előnyt élveznek a biztos múltra alapozó (EverQuest II), és a már megismert, megszeretett világokat kínáló címek (Star Wars Galaxies, World of Warcraft). Ez utóbbiak sorába tartozik a Cyan Worlds műhelyében készülő Uru: Online Ages Beyond Myst is, amely ráadásul bátran elrugaszkodik a bevált receptektől, és saját hagyományaira alapozva új stílust alkot. E készülő program zártkörű bétatesztjében van szerencsém nap, mint nap részt venni, így szeretném tapasztalataimat megosztani veletek...

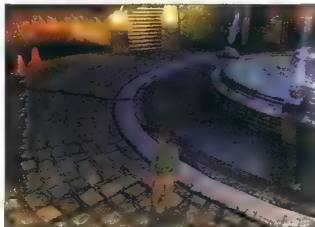
URU AZAZ TE VAGY TE. Bevallom, van mit bővítenem a kalandjátékok során szerzett tapasztalataimra, de az online szerepjátékok világának felfedezésében becsületesen és aktívan részt veszek, ezért nagyon kíváncsi voltam, hogyan is születik multiplayer birodalomra egy ilyen legendás játék... El sem tudtam képzelni ilyesfajta közösségi kalandjáték kivitelezését.

A MO-ban nincs karaktergenerálás, mindössze a kinézetet választhatod meg. Nincs is rá szükség, mert szó sincs szerepjátékszerű fejlődésről (nincsenek tapasztalati pontok, szintek, alaptulajdonságok), tulajdonképpen te vagy te (URU – azaz You are You).

A későbbiekben több szinten megadhatod majd, milyen viszonyba akarsz kerülni játékosársaddal, de jelenleg erre még nincs lehetőség.

Alapban nincs feladatod, beleszópsz egy világba, ahol meg kell találnod a helyedet (szó szerint, tehát míg az első „fejezetet” nem teljesíted, otthonnál sincs). A „próba”, azaz D’ni megtalálása után következhet a világ felfedezése. Ez egyelőre végtelesen bolyongásból áll csodaszép helyszíneken. Más

játékosokkal ritkán futottam össze, de még nem is vagyunk sokan, ez tény. Az első „szomszédom” meg is lepott, hiszen amikor találkoztam vele a néptelen városban – különös vibrálást vettem észre az egyik falszakaszon, s itt láttam meg őt – megszólítottam, de egy ideig nem kaptam választ, majd később elkezdett dőlni belőle a szó. Igen ám, de ez nem szóveges üzenet formájában, hanem valós hanggal, amit egyelőre nem lehet feliratozni (remélem, a végleges verzióban majd igen, mert az NPC-k is így beszélnek, és bizony nehéz őket megérteni, viszont nem ismétlik meg mondókájukat, hiába mész hozzájuk újra vissza). Így aztán szegény fickót beépített



elemnek néztem, s mivel nem értettem, mit karattyolt, otthagytam, ám ő később üzenet segítségével megtalált, mert az egyik feladathoz segítségre volt szüksége...

D’NI, A MEGÚJULÓ VILÁG. Egyelőre a játék még csak nyomokban hordozza a végső elképzeléseket,

CYAN WORLDS

A céget két testvér (Rand és Robyn Miller) alapította 1987-ben. 1991-ben kezdtek el dolgozni a Mysten, amely 1993-ban meg is jelent, majd 1997-re a folytatás (Riven) is elkészült. A játék világa köré valószínűleg kultusz nőtt, és órási rajongótábor vette körül a csapatot. Ezt jól mutatják az eladási adatok is, hiszen a Myst első két része csaknem 12 millió példányban kelt el. A harmadik részt (Myst III: Exile) viszont nem ők készítették el (hanem a Presto Studios), és ez korántsem volt olyan sikeres, mint elődei. Nem csoda hát, hogy a Uru Soft a Cyannal kötött 5 éves szerződést, és a csapat nem is dolgozik máson, mint a Myst IV-en (info még nincs, csak bejelentés) és az online világokon...



MYST ONLINE KRONOLÓGIA

2000. január 14. Rand Miller bejelent, hogy készül a Myst online, ami nem a Myst és a Riven következő fejezete, hanem e világra alapuló online kaland lesz, és a megjelenítéshez a Headspin Technologies' 3D motorját használják majd. Több részletet nem árul el, megengedi magának a „hallgatás luxusát”.

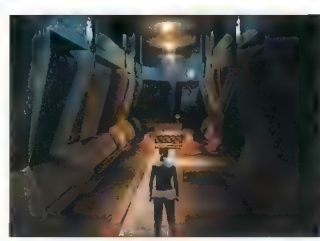
2002. május 23. Az E3-on már nem titkolóznak ennyire: kiderül, a MO egy határok nélküli Myst lesz, ahol a központban a játékelmény és a felfedezés lesz, kaland, melyben szűkeg esetén együttműködhetnek tarsiainkkal, és minden hónapban új kort adnak majd a programhoz, amely egyenként is napról napra változik majd.

2002. október 8. A Ubi Soft és a Cyan megállapodást köt, hogy legalább meg öt évig együttműködnek, tehát 2008-ig a két cég közösen készíti és adja ki majd a Myst sorozat következő tagját (ez aktuálisan a Myst online és a Myst IV).

2003. január 8. Bejelentik a játék új nevét (Uru: Online Ages Beyond Myst), és jelentkezőket keresnek a játék zártkörű bétatesztjéhez. Ekkor már szó esik a valósidejű kommunikációról és arról is, hogy mindenki saját avatárként jelenik meg D'ni világában.

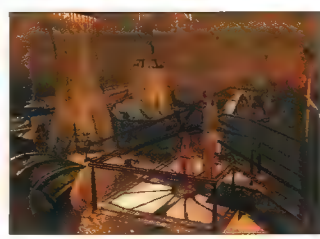
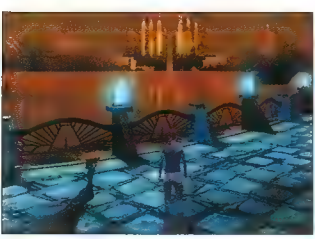
RIVÁLISON

Mit is mondhatnánk - átnézve az összes fejlesztést és bejelentést, világszerte több mint 60 MMO program készült. Mégis, ezek egyike sem hasonlított a Myst online koncepciójára, sokkal inkább másolják a napjainkban is sikeres elődöket (EverQuest, Dark Age of Camelot). Így ha a Cyan Worlds meg tudja valósítani elképzelését, és a még homályos pontokat is ügyesen oldja meg, akkor új típusú és etalont teremtő MMO-t hozhat létre, az örökké változó, megunthatatlan, közösségi kalandjátékot. Kíváncsi, hogy így legyen!



nagyon képlekeny állapotban van. Minden újabb terület feltárása után többtíz megás „patch” érkezik (a jelenlegi méret már 2 gigához közelít), így a tesztelés igen lassú.

Maga a világ viszont elképesztően gyönyörű és vonzó, még magányos felfedező számára is. Rand Mil-



ler szerint a játékosok nagy részének fontosabb, hogy estéről estére új kihívásokat találjanak, mint az, hogy több ezer emberrel legyenek egyszerre a világban - bőven elég néhány társal, barátal felfedezni. Végül is ebben van valami, a kalandjátékosok számára nincs is szükség 60-100 fős eseményekre, bár ennek is megvan a maga varázsa, nekem elhihetitek.

E kisebb népszerűség hatására azonban e gyönyörű játék gyönyörűen megy nagy felbontásban, a legrészletesebb grafikai beállításokkal is, pedig még nincs is kész.

A végleges verzióban számos mini-játék és puzzle lesz, valamint a karakterek számára lesz fejlődési lehetőség, még ha nem is gyűjthetnek szinteket, képességpontokat vagy pénzt.

A MESSZESEGE HOMALYVA... ...övezi még, mi lesz ebből. Számos kérdés még megválaszolatlanul hever a fejlesztői fórumokon. Kicsit zavaros, hogyha például néhányan belekezdenek valamelyik feladat (rejtvény) teljesítésébe, mi történik, ha odaérkeznek, sőt, belepiskálnak mások is (ha beleavatkozhatnak egyáltalán).

A célok jók, a fejlesztők és a tesztelők telkesek, a látvány már most tökéletes, reméljük, nem lesz baj, és a Myst szerelmesei hosszú időre boldogok lesznek (bár még mindig kérdés, mennyiért...). ■ **LUY**

THEY COME FROM HOLLYWOOD

Divatba jött a gagyi. Féltre ne értsetek, ezt most nem afféle kultúrsznob siránkozásként mondom, arról a gagyiról beszélek, aminek a rajongói tisztában vannak annak „művészi értékével”, és éppen az „annyira rossz, hogy az már jó” elve miatt bálványozzák. Ugrin Benekek, Szalacsi Sándor, a nyolcvanas évek reklámfilmjei... tetszik már kapizsgálni? Ugyanez a jelenség megvan a nagy halászlé túloidalán is, csak persze az amerikaiak, mint mindent, úgy ezt a sportot is sokkal nagyobbban és sokkal elborultabb módon üzik. Ennek jeles példája az alant beharangozandó játék is, amely az ötvenes évek B-kategóriás sci-fi katasztrófafilmjelt varázsolja a monitorokra.

GODZILLA A MECHAGODZILLA ELLEN. Ha valakinek a „jön a nagyon gagyi szörny, és mindent elpusztít” sablon nem keltené fel az érdeklődését, mindjárt itt az elején elárulom, mi a nagy csavar a játékban: ezúttal nem a világot megmentő hőskéket, hanem a sötétfelete gonoszot, a városokat eltaposó Godzillákat, marslakókat és mutáns izeltlábuakat kell irányítanunk. Végre egy kis változatosság (jelentkezzen, aki a Tom és Jerryben nem drukkolt legalább néha a szerencsétlen macskának...)! Szóval adott tíz moztörténelmi szörnyeteg és az USA hét nagyvárosa Los Angeles-től Chicagón át New Yorkig, utóbbiban gondosan elkerülve a WTC-tornyoknak még a környékét is. Feladatunk, hogy a szörnyekkel isa, pur és homou állagúvá silányítsuk a metropoliszokat. A felhőtlen pusztítás persze nem tetszik a honpolgároknak, akik tüzzel-vassal, vagy Apache

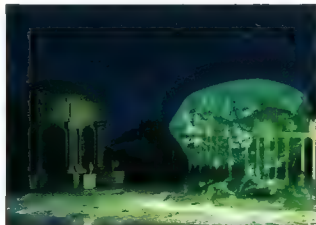
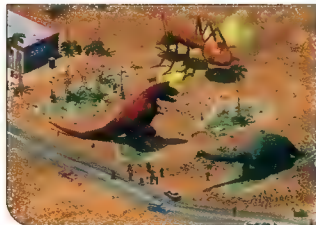
helikopterrel és F15-ösökkel próbálnak gátat vetni a rombolásnak attól függően, hogy melyik korban játszunk a játék kínálta négyből. Végül ebből az egészből vidám real-time taktikai játék kerekedik, amelyben vadul törünk-zúzunk, és próbáljuk az adott pálya célját teljesíteni (egy bizonyos személy elfogyasztása vacsira, meghatározott összegnyi kár okozása a város ingatlanvagyonában, vagy egyszerűen csak a túlélés).

Az energiánkat a derék városlakók megevéseivel pótolhatjuk, de a lényeg nem is ez, hanem hogy mindent, de mindent a földdel tehetünk egyenlővé, ahogy azt a legrosszabb katasztrófafilmekben láthattuk. Külön bónusz jár a turistalátványosságok (a domboldalra épített Hollywood-felirat, a Golden Gate, a Fehér Ház meg ilyenek) szétveréséért. Két küldetés között a pusztításért kapott tapasztalat

pontból tápolhatjuk a szörnyikénket új, még gyilkosabb fegyverekkel, páncélvastagítással és hasonló jökkel.

FOLYT. HOV.

A B-kategóriás szörnyfilmek közös ismertetőjele (amit mára Hollywood minden filmműfajra értelmezve általánosított), hogy a nullától kicsit is nagyobb siker esetén máris kilőszámra készülnek a folytatások, a világot fenyegető rém meghökentető dramaturgiai bakugrásokkal tér vissza újra és újra a pusztulásból egyenesen a filmvászonra. A They came from Hollywood ebben is méltó folytatása a „régi nagyoknak”. Bár már többször elhagaszották a megjelenés dátumát (a készítő mostanában már csak annyit mondának, hogy „pár nappal a Duke Nukem Forever előtt”), de a mai napig nem kevesebb, mint három (!) folytatást jelentettek be. A Son of TCFH-ben a szörnyek kimerészkednek Amerikából, és a Tokió-Párizs-London-Berlin-Moskva vonalon folytatják a városok porig rombolását. A Revenge of TCFH már tiszta sci-fi, amelyben az emberek sajátjuk ellen fordítják a szörnyeket (idegen bolygók idegen városára vár a pusztulás), majd a Back to TCFH-ban időutazásra nyílik lehetőségünk, az ókon Rómát, és Kínát, a középkori Franciaországot, a viktoriánus Angliát, valamint a Vadnyugatot látogathatjuk meg.



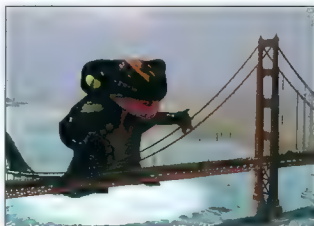
REFERENCIA

Az Octopus Motor kétfős „csapata” (civilben szórnyifilm-rayongó házaspár) ebben a formában ugyan még nem adott ki játékot, teljesen tapasztalatlannak azonban nem nevezhető. A programozó Lars a Spectrum Holobyte közelékében olyan szimulátorklasszikusokon dolgozott, mint a Falcon 3, a Stunt Driver és a Flight of the Intruder, később a Maxis berkeiben a Sim Ant és a Sim Earth viselte a keze nyomát, az utóbbi években pedig a Disney-nél tevékenykedett. A grafikus Sparky a webdesign világából érkezett, ő többek között a sokszoros díjnyertes humor-site, a phobe.com alkotója. A játékszema sem teljesen idegen számára, éveket töltött sportjátékok fejlesztésével az Európában ugyan teljesen ismeretlen, de Amerikában szépen prosperáló M.croleague cégnél.

SZÖRNYEH ÉVADJA. A főszereplő rémségek egytől egyig Harold Haxton, B- (vagy talán inkább ZS-) kategónás szórnyifilmjeiből lépnek át a monitorra, ő egyébként Ed Wood mellett a negyvenes-ötvenes évek leghíresebb „kis kaliberű” filmrendezője volt, '49 és '69 között 17 rettenetesen rossz, de mára kultusz-státuszba emelkedett szórnyifilmet írt és rendezett, sőt, néha az operatőr is ő volt. A játékban irányíthatunk nukleáris tarajos gótét, marslakókat, a hírhedt 52 láb magas nőt (idézet: „ugye ebbe a ruhában nem tűnik túl nagynek a fenekem...?”), mutáns húsevő növényeket, vagy az

SZÖRNYEH HOLLYWOODBÓL

Nagyból amióta mozgókép van, léteznek a különféle szörny-, invázió- és világvege-katasztrófafilmek. A szórnyifilm műfaját 1933-ban a klasszikus King Kong tette népszerűvé, kultuszstátuszba pedig az ötvenes években a japán Godzilla-filmek kerültek. Amerikában a negyvenes-ötvenes évek sci-fi filmtémája szinte kizárólag katasztrófafilmekből állt, amelyekben hol szörnyetegek, hol gonosz földönkívüliek igázták le a Földet. A nem is titkoltan a kommunista invázióidól való rettegésre, mint amerikai népbetegségre rájátszó filmek gyakran nagyon alacsony költségvetéssel készültek, és igencsak megmosolyogtató diszletekkel és trükkökkel operáltak (magyar verzóban lásd: Prix kapitány kalandjai). A kilencvenes években aztán a nostalgiahullám ismét népszerűvé tette a már a maguk idejében is inkább komikusnak, mint ijesztőnek tűnő szörnyetegeket, így az utóbbi években a stílusból készült paródia (Támad a Mars!) és csillogó-villogó újrafeldolgozás (Godzilla) is.

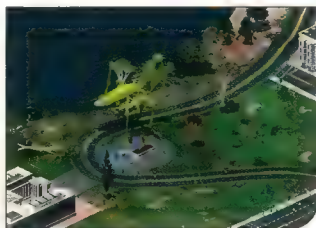


egyenesen az Uránuszról érkezett. „A Nyál” fedőnéven futó izét (sőt, a bónusz pályán a San Franciscót szétáporosztó méteres Mikulást is).

Külön érdekesség, hogy a TCFH kihasználja a jobbára csak ütődött japán konzoljátékok által használt dance-padet: ez egy lepedő-szerű valami, amelyen nyomásérzékelő szenzorok figyelik, hogy a játékos hová lép, és továbbítja ezt a program felé. Ezáltal val szteppeis árán különösen kreatív módon taphatjuk szanaszét a járőrelőket.

A SZÉPSEG ÉS A SZÖRNYVETEGEK. Hát kérem, elég a képekre nézni, és már láthatjuk: ami előnyt a játék a szörnyetegek oldalán felhalmozott, azt bizony szépség terén jócskán elveszti. Felesleges finomkod-

ni, a TCFH grafikaiak igencsak a nyugdíjkorhatár körül jár, lassan a neten futó Javás játékok jobban néznek ki ennél (ha valamelyik kép úgy-ahogy jól néz ki, az render). Technikailag a „2D-s, sprite-os, izometrikus” jelzők kíváncsoknál elő, úgy egyébként meg a „sivár” és a „kopottas” – de végső soron ez is a védjegye volt a játékok ihlető filmeknek, és különben is, ne várjunk csodát kétemberes (egy programozó-animátor, és egy grafikus-designer) csapattól. Amit viszont várhatunk, az a szórakoztató, humoros, könnyed játékmenet, és egy kis közközlés az RTS-sablonokból. Ráadásul a készítő a kiadók-disztribútorok-kereskedők láncát kikerülve önréből, a neten terjesztik majd a játékot, így vélhetőleg kellemesen alacsony árat kell fizetnünk egy kiadós godzillakódásért. ■ HANCU





Nem tudom, ti hogy vagytok vele, de nekem kicsit olyan érzésem van, hogy a Warcraft III, az Age of Mythology és most, a Generals után már szinte nem is érdemes a többi fejlesztőnek RTS-t készítenie. Ez a három program a maguk fantasy, háborús és mitológiai háttérével egyszerűen maga a tőkély, nehezen tudok a mostani technológiai háttérrel szebb vagy hangulatosabb játékokat elképzelni, ha pedig nem tudnak náluk jobbat fejleszteni, minek hozzájuk képest dögunalmas játékokkal vesződni?

No, azért a játékfejlődés/fejlesztés nem áll le, hisz már annyiszor hittük azt, hogy innen már nincs is hova előrelépni, továbbra is jelennek meg RTS-ek, de igencsak nagy fába vágja a fejszéjét, aki a Blizzard vagy az EA Games programjait akarja akár csak megközelíteni is. A stratégiai játékokon belül azonban igen sok típus létezik, számos kategóriában pedig még hatalmas betöltendő úr tántog – no meg e fejlesztők amúgy sincsenek híján az extrém ötleteknek sem, elég, ha csak a mostani számban tesztelt Impossible Creaturesre gondolunk.

Klasszikus, történelmi RTS-ekkel például egyáltalán nem vagyunk elkényeztetve mostanában. Az Age of Empires 3 elkészítése egyelőre még csak tervszerűen létezik, és ebben a kategóriában nem jelent meg igazán kiemelkedő darab az elmúlt egy-két évben. Ezt a tarthatatlan állapotot kívánja megszüntetni a senki földjén, azaz Amerikában játszódó No Man's Land, mely az úvilág háromszáz évét mutatja be. A sokat ígérő beharangozás – hat játszható nép, rengeteg különleges egység, vasútépítési lehetőség stb. –, no meg az impozáns grafika – amelyet mo-

gás közben is megcsodálhattok a két számmal korábbi CD-mellékleten – arra ösztönözt, hogy kicsit jobban utánajárjunk a játéknak. Sikerült – tudtommal nekünk először –, mikrofon-, illetve e-mailvégre kapnunk a játék egyik vezető fejlesztőjét, és ha már így esett, alaposan kifaggattuk.

Hello Milene, mutatkozz be, kérlek, a Gamer olvasóinak! Hi Greg, hogyne! Milene Rijecken vagyok, a németországi Karlsruheben székelő Related Designs vezető-programozója.



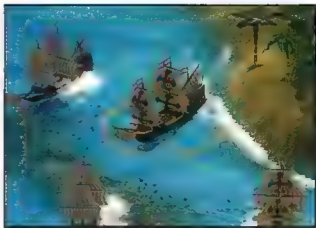
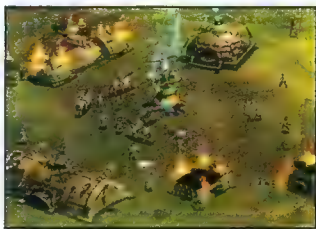
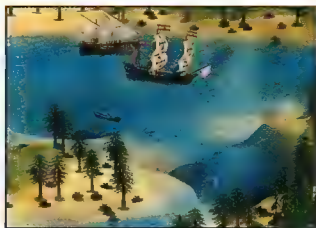
Hogy jött az ötlet, hogy Észak-Amerikában játszódó történelmi, valós idejű stratégiai játékot készítenek? Számos felejtető próbálkozással találkozunk, melyek megpróbálták monitorunkra varázsolni a vadnyugat hangulatát. Mi különbözteti meg a No Man's Landet ezektől? A fejlesztőcsapatot nagyon érdeklik a történelmi háttér RTS-ek. Az első komolyabb ilyen jellegű programunk, az America – No Peace Beyond Line is ezt az érárt választotta témájaként. A No Man's Land az amerikai kontinens háromszáz évét öleli fel, a konkvistádorokról egészen a nagy vasúttépésekig. Az eddig megjelent hasonló témájú játékokkal ellentétben az egyes hadjáratok összefüggő történetet mesélnek el, hősökkel és gazemberekkel, meglepő, fordulatos történettel és szórakoztató küldetésekkel. A történelem csak a já-

ték háttérét adja, a történetek teljes mértékben kitaláltak. Olyan filmek ihlettek meg minket, mint a Farkasokkal Táncoló, az Utolsó Mohikán, vagy a Hazafi. A NML lesz az első történelmi jellegű RTS, mely olyan, teljesen 3D-s grafikus motort használ, amelyben a kamera teljesen szabadon forgatható, és amelyik segítségével tetszés szerint zoomolhatunk.

A játékban a hagyományokhoz hiven erős építkezési, illetve városmenedzselési elemek is helyt kapnak. Milyen különleges épületekkel találkozhatunk majd? Milyen fontosabb feladatokat kell ellátnunk a város polgármestereként? Az építkezési és nyersanyagbányászati rendszer nem túl összetett. A gazdasági rendszer alapvetően három alanyra – fa, arany,

kaj – beszerzésére épül, amelyeket a hagyományos módon, munkásokkal termelhetünk, például farmok megmunkálásával. Mind a hat népnek hozzátelődően tízen négy felhúzható épülettípusa lesz, de ezek közül a legtöbbből elegendő csak egyt megépíteni, egy kis vadnyugati faluban a valóságban sem volt szükség öt kocsmára. Az NML játékmenete a klasszikus RTS játékokhoz, mint mondjuk az Age of Empires, hasonlítható leginkább – így mind a kezdők, mind a stílus rajongói hamar belelátnak majd a játékba. Ezenfelül a NML-ben számos olyan elem található, amelyt az eddig megjelent RTS-ekben még soha nem láthattunk (lásd lejjebb)!

A játékban hat civilizáció kapott helyet, de az előzetesek alapján csak három hadjárat-



ra számíthatunk – mindegyikben tíz-tíz küldetéssel. Ez azt jelenti, hogy a maradék három nép csak többjátékos módban lesz elérhető, vagy csak NPC-ként szerepelnek majd, ahogy mondjuk a WarCraft III-ban láthattuk? Mind a hat civilizációval játszhatunk minden módban. A három hadjárat fejezetekre lesz osztva. Az első hadjárat eseményei a spanyol konkvistádor, Carvinez körül bonyolódnak, az ő vezetésével kell majd megvédenünk népünket az indiánok és az angolok támadásaitól. A második campaign egy indián törzs szomorú sorsát követi végig, ahogy egyre keletebbre szorítják őket a fehérek. A fejezet első részében az őslakosokat irányíthatjuk, a másodikban pedig egy konkrét indián törzset. A harmadik hadjárat a Sanders család történetét mutatja be, akik 1820-ban érkeztek az új kontinensre. Segítséggükkel kezdetben az angolokat irányíthatjuk, majd részt vehetünk a hazafiak felszabadító akciójában, végül pedig a telepesek segítségével meg kell építenünk egy teljes vasútvonalat.

Ha elkezdjük az sátorokból álló indián falut és egy hódító által létrehozott települést, a különbség szinte ég és föld. Mennyire fog különbözni az egyes civilizációk já-

tékmenete? Mind a hat népnek megvannak a maga erősségei és gyengéi. A négy európai nemzet a legtöbb tekintetben eléggé hasonló, de mindegyikük más játékmodot igényel majd. A spanyolok például elsődlegesen tengeri fölényüket fogják kihasználni, az angoloknak lesz a legerősebb gyalogságuk, a lázadók pedig a legjobb tüzérségük. A telepeseknek és a lázadóknak egyáltalán nem lesznek hajóik, az indiánok pedig a valósághoz híven csak egyszerű kenukkal fognak rendelkezni. Az őslakosok egységei olcsók, hamar elkészülnek, és gyorsan mozognak, képesek úszni, vagy akár a víz alá merülni, és ha a szükség úgy hozza, jól álcázzák magukat. Ha kell, akár egy sűrű vadonon is könnyedén átvágják magukat keilemetlen megjelölés nélkül okozva ezzel az ellenségnek.

Az indiánok bármikor lebonthatják sátraikat, és ideálisabb helyen verhetik fel azokat – így akár egy egész falut is pillanatok alatt átköltöztethetünk. Emellett a rézbőrűek kiváló lovasok is. Egyedül az indiánok rendelkeznek mozgatható, ráadásul láthatatlan figyelőállásokkal, viszont ők képtelenek erőd építésére.

A népeknek különböző mennyiségben lesz szükségük az egyes nyersanyagokra. A spanyolok „arany-

lázban égnek”, a lázadók sokat esznek, az indiánoknak pedig nagyon sok fa kell majd az építkezésekhez. Emellett az összes civilizáció igen változatos, és egymástól nagyon eltérő egységekkel ren-

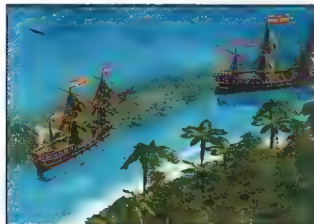
RIVÁLISÁG

Érdekes módon pont a No Man's Land kiadója, a CDV gondozásában fog a napokban a boltok polcra kerülni a NML-hez igen-igen közel álló American Conquest, melyben a történelmet nagyon szorosan követve, Kolombusz hajóútjától a 18. századig játszhatjuk végig az újvilági történetét. A játék a Cossacks küssé már ódon grafikus motorját használja, ennek köszönhetően egyszerre akár több ezer katonának is parancsolhatunk, így hatalmas összecsapások részesei lehetünk, cserébe viszont meg kell elégednünk a küssé szerényebb látványvilággal. Ennek ellenére az előzetes értékelések alapján a program nagyon élvezetessé sikerült, a következő számban mi is gyorsan alá vesszük.

Sajnos küssé többet kell várniuk a Rise of Nations, melyben az Alpha Centauri fejlesztői megpróbálják összekovarni a két nagyjárgó, a Civilization és az Age of Empires játékelemeket egyedi RTS-1 létrehozva ezáltal. A rajongók szeptikussak a dolog iránt, de ha minden igaz, még idén tavasszal megcsodálhatjuk a végeredményt.

NO MAN'S LAND - A FILM

No Man's Land, azaz Senki Földje -, nagyon figyelemfelkeltő cím, ойanyira, hogy a bővebb videotéka polcain akár három ilyen elnevezésű filmmel is összefuthatunk. A legismertebb talán a Danis Tanovic rendezésében készült, kosovói harcokat felelevenítő darab, de emellett készült jóval korábban No Man's Land címmel horrorfilm és egy Amerikában díig ÖGNÖK életét bemutató akciófilm is.

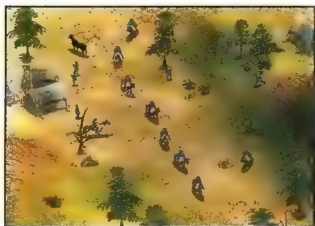


delkezik. Mindez csak néhány kiemelt elem, számos más érdekességre számíthatunk majd a végleges játékban. Azon vagyunk, hogy a hat nép tényleg másfajta játéktípust igényeljen.

Mesélnél kicsit bővebben a különleges egységekről és azok képességeiről? Hogyne! Mind a hat népek három teljesen egyedi, ún. elit egységtípusa lesz, azaz az alapegységeken felül még összesen tizennyolc különleges egység áll majd rendelkezésünkre. Például az indián sámmánnal medvéket és farkasokat idézhetünk, a törzsi varázslóval pedig különböző rituális varázslatokat alkalmazhatunk. A lázadóknál a zászlóvivő segítségével megnövelhetjük egységeink ellenálló képességét, a spanyolok hajcsárjával sok más mellett meggyorsíthatjuk az építkezéseket, adott szedethetünk be, a telepesek hullarobijával pedig aranyat szerezhetünk a halottaktól.

A gazdaság menedzselésére, vagy inkább a harcra fog koncentrálni a játék? Mivel a programban csak három erőforrás található, inkább az akcióreszekre összpontosítunk

Úgy hallottuk, az egységek idővel tapasztaltabbá válnak. Hogyan hat majd rájuk a szint-



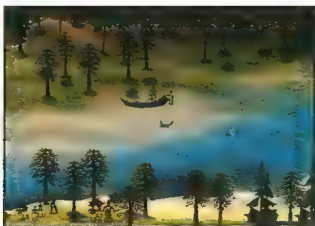
lépés? Összesen öt tapasztalati szint lesz a játéknak. A második még csak az egységek életerőpontjait növeli meg, ezután pedig az egyéb fontos tulajdonságok – támadóérték, sebesség, hatótávolság – is fokozatosan fejlődnek majd.

Ha minden igaz, a játékban hősökkel is találkozhatunk. Ők is a történelemből vett figurák lesznek? Esetleg összefuthatunk majd Winnetou-val vagy Old Shatterhanddal? Sajnos nem. A hősök teljesen a képelet születte, akiket általában a küldetések elején kapunk meg – szóval őket nem épületben képezhetjük. Néhány közülük a lázadók zászlóvivőjéhez hasonlóan képes lesz többek közt a csapatok harci morálját is javítani.

Mesélnél kicsit a küldetésekről! Mekkora hódításokra, milyen összetettségű feladatokra számíthatunk? Körülbelül milyen nagyok lesznek a pályák? Lesznek kisebb, Commando-jellegű, tervezett igénylő feladatok is, mint mondjuk meggyilkolni Lincoln elnököt, vagy ilyesmi? A térképek hozzávetőlegesen akkora méretűek lesznek, mint például az Age of Mythologyban. A küldetések nagyon sokfélék: helyt kap építkezés, harc, ezek keveréke, de lesznek kommandó jellegű megbízások is, mint például észrevétlenül behatolni az ellenséges bázisba, és kiszabadítani a foglyokat.

Lesz, hogy egy hatalmas, tengeri ütközetet kell megvívniuk, vagy csak egyszerűen túlélni a mindent elsöprő támadók rohamait, vagy meg kell építeniük egy hatalmas vasútvonalat stb. Különbösen büszkék vagyunk a No Man's Land küldetéseinek egységségére: a megbízásainkra nagy hatással lesznek majd a különböző napszakok, az időjárás és a sivatagiól a sűrű erdőig váltakozó tereptípusok is. Olyan is előfordul majd, hogy részfeladatként bérnyilkost kell felbérlelnünk valamelyik vezető likvidálására – na, azért nem Lincolnt!

Lesznek rövid átvetető videók a küldetések vagy a hadjáratok között? Mivel a küldetések hosszú, összefüggő történetet alkotnak, természetes lesznek. WarCraft III-hoz hasonlóan, az eseményeket a játék teljesen 3D-s motorjával készült videók kötik össze. Azonban a fejezetek elején és vé-



gén jutalomként egy előre rendelt, mozi minőségű videót is megcsodálhatunk majd.

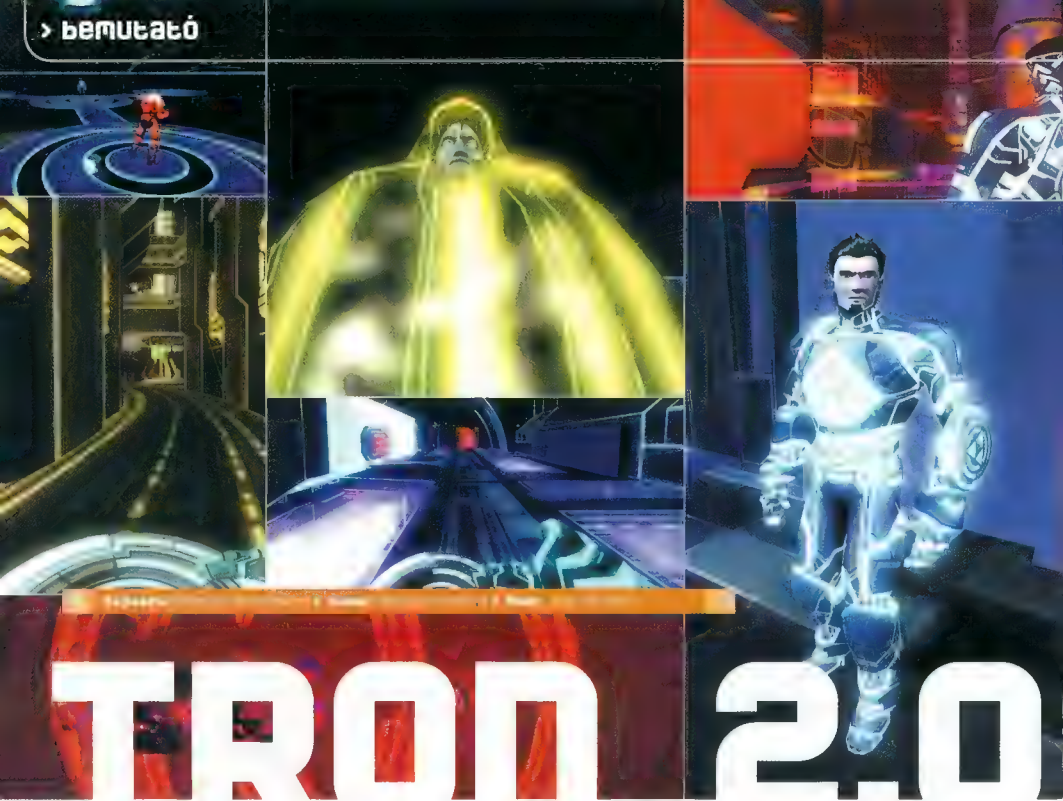
Számos multiplayer játéktípus is rendelkezésünkre áll majd a síma küldetések befejezése után. Mesélnél ezekről kicsit? A szokásos Deathmatch, Team Deathmatch és Capture the Flag módok mellett a Dominationben egy területet kell bizonyos ideig az uralmunk alatt tartani, emellett lesz egy játéktípus, amelyben az ellenség hőseinek likvidálása lesz a cél. De mindezeket messze túltesz a két vasútvonal-építés körül bonyolódó játékmód, ahol az elsődleges célunk egy szinte egész pályát átszelő sínpar megépítése. Érdekes situációt eredményez majd, ha a játékosok vonalait keresztezik egymást!

Apropó vasutak! A kiadott előzetes videóban fantasztikusan szép mozdonyokat láthatunk. Milyen jelentőségű lesz ezeknek? Esetleg rajtuk keresztül érkezik majd a telepés-utánpótlás, vagy nyersanyagokat szállíthatunk velük? Vasútnak nagy szerepe lesz mind egy-, mind többjátékos módban. Az egyik küldetésben indikánknál az lesz a feladatunk, hogy megakadályozzuk az épülő vasútvonal létrejöttét. Emellett természetesen szállítóeszközként is felhasználhatjuk, vagy segítségével erőforrásokat aknázhathatunk ki, néha pedig friss csapatok érkeznek rajta.

Az előzetesben elképesztően hangulatos zenét hallhatunk. Milyen hosszú aláfestésre számíthatunk majd a végleges játékban? Körülbelül egy órányi CD-minőségű zene gondoskodik majd a megfelelő hangulatról. Minden népeknek lesznek a maga dallamai, melyek az eseményeknek megfelelően, dinamikusan fognak változni.

Szeretnél még valamit megosztani velünk a játékról? Reméljük, hogy meg tudunk felelni a játékosok igen magas elvárásainak. A programban megvan minden, ami egy jó, modern RTS-hez szükséges: változatos egyjátékos küldetések, történelemben gazdag háttér, hősök köré épülő, lebilincselő történet, sok jó, új ötlet (vasút, fejdácsolak, különleges egységek stb.), széleskörű multiplayer módok, na és persze részletes, 3D-s grafikus motor. De a legfontosabb, hogy a játékkal már most nagyon-nagyon jó játszani!

Köszönjük az interjút, sok kitartást és nagy sikert kívánunk a programhoz! A No Man's Land olyan játék, amelyből még bármi lehet. Ha az ígéreteknek megfelelően tényleg nagyon változatos és élvezetes küldetéseket fog tartalmazni, és sikerül megfelelő hangulatot teremteni a programhoz – melyhez adott a nagyon szép grafikus motor –, akkor tényleg jó játékokat vehetünk kezünk közé ideén nyáron. Reméljük, hogy így lesz! ■ GREGS



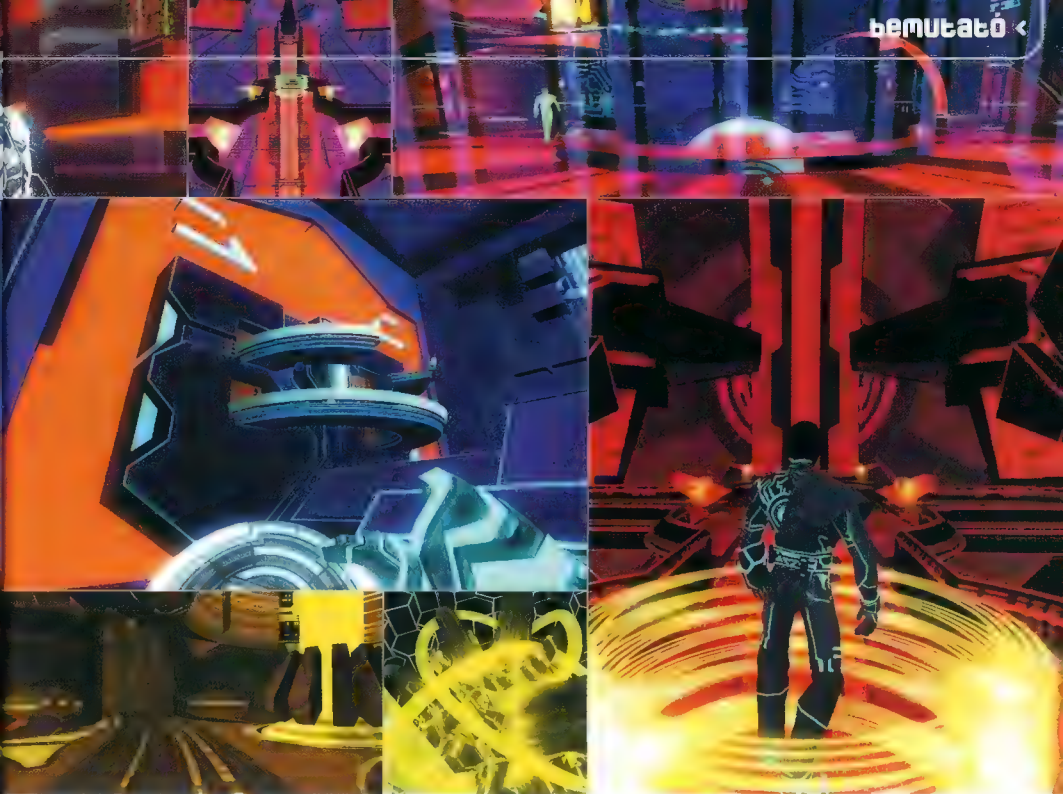
Úgy hiszem, keveseknek mond valamit a „Tron” név. Az ezzel a címmel mozikba került 1982-es Disney-filmet hamar levették az itthoni műsorról (sőt, az alkotás világszerte nagyot bukott), a magyar tévék pedig talán kétszer, ha leadták azóta. A filmet méltatlanul hanyagolják: a Tron messze megelőzte korát, a computeranimációs filmek úttörőjét köszönhetjük benne, s zoriya miatt pedig – mivel egy számítógép belső életébe került, „bedigitalizált” hús-vér ember volt a főszereplő – akár a Mátrix nagypapájának is tekinthetnénk. Az Aliens vs Predator 2-vel és a két zseniális No One Linves Foreverrel már bizonyított Monolith most e moziváltozat alapján fejleszt egy, a Jedi Outcasthoz hasonló FPS-t, és ez a párosítás nálam rögtön beindította a pavlovi reflexeket (nyálcsorgás, kávéfőzés, felkészülés a hosszú éjszakákra)...

TRONRA UGY A játék története nem az eredeti cselekményt dolgozza majd fel, viszont szervesen kapcsolódik hozzá. Húsz év telt el azóta, hogy Flynn (Jeff Bridges), egy ipari szuperszámitógépbe kerülve legyőzte a gonosz öntudatra ébredt Központi Irányítóprogramot a Tron nevű biztonsági program segítségével. Tron teremtménye, Alan Bradley ezalatt az új technológiákat felhasználva tökéletesítette programjait, mígnem egy napon váratlanul eltűnt. Fia – egyben a játék főhőse –, Jet Bradley rájön, hogy az fCon vállalat rabolta el a fatert, nagy valószínűséggel a „bedigitalizálás” titkáért. Apja keresésére indul hát, de rájön, hogy csak úgy tudja megtalálni a kedves papát, ha ő maga is bedigitalizálja magát az új program, a Tron 2.0 rendszerébe. Jet egy Ma3a nevű AI segítségével végre is hajtja a műveletet, és onnantól kezdve emberforma bitkupacként él a rend-

szer belső cyberterében. Miközben megpróbálja kideríteni, hogy hol és miért tartják fogva aput, kapcsolatba kerül, és gyakran meg is küzd a rendszert benépesítő régi és új programokkal, entitásokkal. A filmben látott diszkoszmeccsek és fénymotor-versenyek megelevenednek, és egészen biztos, hogy Jet meg fog ismerkedni a Data Wraith-ekkel (az fCon által felbékelt és bedigitalizált emberek, feladatok a piszkos munka elvégzése a bitközti térben).

VIRTUALARZENÁL. Az átvezető animokkal összefűzött 30 küldetés helyszínül tehát ezúttal nem városok vagy várbörtönök szolgálnak, hanem a tűzfalak, munkaállomások, szerverek, hubok, az internet és adatbázisok belső világa, amely a filmből ismert módon, sötét alapon éles fényekkel jelenik meg előttünk. A játékot elsősorban a gépi AI tudására

hegyezik ki, a hírek szerint az ellenség elképesztően okos lesz: egységei minden pillanatban Jet és útközben felszedett társai (hiszen RPG-elemek is lesznek a játékban) pozícióhoz igazítják saját taktikájukat. Előűjnak és háritanak, menekülnek és értesítik a társaikat, vagy éppen több oldalról rohamoznak attól függően, mit kíván a harc. Érdekes taktikai elem (és a gép is számol vele), hogy a Data Wraith-ek – lévén, hogy a külső, hús-vér világból érkezett digitális csökösök – módosítani tudják a rendszert (ennyire picit a Mátrix ügynökeihez hasonlítanak), például át tudnak menni a falakon. FPS-ről lévén szó, mindenképpen beszélni kell még a fegyverekről is, amelyek ugyan csak négyen vannak, de Jet „memóriájába” darabonként két-két olyan upgrade-t lehet tölteni, amelyek alapjaiban megváltoztatják a fegyverek használatát is. Első já-



tékszerünk természetesen a filmben is látott diszkosz, amely az általunk irányított „freestyle” üzemmódban is képes lesz elrepülni, és repeszgránátként is funkcionálhat, ha betöltjük az ehhez tartozó upgrade-et. (A diszkoszok kezelése egyébként hű lesz a filmhez: addig nem dobhatjuk majd el a diszkosz, mielőtt az vissza nem ér.) A következő fegyver a botszerű elektromos sokkoló, amelyet két fejlesztéssel távolsági robbanólövedékesé, illetve mesterlövész puskává alakíthatunk majd. A harmadik, a labda alapesetben falra ragasztható gránátként viselkedik, de a későbbiekben gránátvető is lehet belőle, sőt, „részeszes rakétavető” is – hogy ez micsoda, arról nem szól a fáma, de elnevezése azt sejteti, hogy nem szűk folyosókon fogjuk használni... Végül, utolsó fegyverünk a kézhez csatlakoztatható Karom, amellyel energiát szivhatunk magunkba az ellenséges lényekből (vigyázat, a Data Wrath-ek is ezt használják!), illetve upgrade-ek révén géppuskaként és irányított lövedékű rakétavetőként is használhatjuk majd.

Ez a változatos harcokat ígérő játékmenet multiplayer opcióért kiált – természetesen lesz ilyen lehetőség, a készítők külön futursztikus gladiátor-arenát terveznek hozzá saját szabályokkal, hogy a

játékos valami újat is kapjon a kötelező deathmatch jellegű és csapatos játékmódok mellett. (Mint a Monolith-tól megszokhattuk, ezzel együtt igen korrekt mod-támogatást is adnak majd a játékosoknak.) Sajnos mindez csak a fegyveres párharcra vonatkozik, a fénymotorok (melyek részleteiről a készítő rejtélyesen hallgatnak) csak a single player opcióban bukkannak fel.

RONDA ES FINOM. A friss Nvidia GeForce-modellek képességeit kihasználó legújabb Lihtech Tron engine garancia arra, hogy nem lesz nagyobb gond technikai oldalon, bár a készítő az effektek közül csak egyet emeltek ki interjúkban, nevezetesen, hogy a Tron-filmben a ruhákon és a tereptárgy-éleken felfedezhető neonszerű izzást („glowing effect”). Jópofa, hogy régen utólag vitték rá az izzást minden egyes filmmockára, és a motor is teljesen hasonlóan dolgozik: kiszámolja a kész képet, és csak ezek után helyezi az izzás effektet a megfelelő élekre, poligonokra. Ennek köszönhetően a régi design és érzet abszolút felfedezhető a játékban – talán azért is, mert konzultánsként a Tron-film eredeti designere, Syd Mead is részt vett a program készítésében. A filmbeli „sötét alapon egyszínű izzás” szemlélet és a számítógép belső rendszerét

felépítő szabályos geometriai alakzatok miatt így a gépi igény sem lesz vészés (PIII, 128 MB RAM, 32 MB Ge3), úgy tűnik azonban, hogy ez a kulcsin rováására megy. Az E3-on láttottak ugyanis nem voltak túl meggyőzők: a szalaplakok kritikái egyszerű textúrákról és szegényes környezetről szóltak. Sőt, a készítő a hírek szerint éppen azért tolták el a megjelenés dátumát tavaszról a nyár végére, hogy ezt a kifogást orvosolják.

A látvány mellett gőzerővel dolgoznak még a zenén is. A játék muzsikájához ugyanazt a Wendy Carlott sikerült megnyerni, aki oroszlánrészt vállalt, az eredeti filmlenében is – ezúttal az elektronikus és a szimfonikus elemek érdekes egyvelegét komponálja a programhoz. Bár sok érdemi infót egyik interjúkban sem árultak el a készítő, az látszik, hogy csak a külsőn hasathat el a prógi. Ha az engine-készítésben és játékegyensúly-teremtésben profi fejlesztőcsapat nem rontja el a kivitelezést, a Tron 2.0 képeben újabb győgszern várható tőlük. Én már Tron-követelő lettem – nem tudom elképzelni, hogy rossz lesz játszani ezzel a prógival. A számítógép belsejében játszódó NOLF-kión nem szokványos szórakozást ígér – bízunk benne, hogy Monolith-eknél a külsőt ért kritikákból nem lesz (tűz)falra hányt borsó... ■ **STÓKI**

MADE IN:

Mit szóltok hozzá, kicsit nem figyelünk oda, és új rovatunk születik! A tavalyi év utolsó Gamerében hirtelen felindulásból áttekintettük, milyen orosz fejlesztésű játékok várhatók a közeli és távoli jövőben, aztán a múlt hónapban az ausztrál játékefejlesztői konferencia kapcsán a kenguruk földjén néztünk szét hasonló céllal – adta magát, hogy ezentúl ebből külön rovat legyen, ahol pár oldalon mindig egy újabb ország játékiacát vesszük nagyitólencsénk alá. Ezúttal Svédországba kirándulunk, füleket a sapka alá, indulás...

SVÉDORSZÁG



Skandinávia mindig is Európa legfejlettebb régiói közé tartozott, s mint ilyen, itt a hobbi-számítógépek is nagyon hamar terjedtek el széles körben. A svéd játékefejlesztők közvetlenül az őskor (az Apple II és az Atan ideje) után, a Commodore tündöklésével léptek ki a játékvilág porondjára. Az igazi aranykor a kilencvenes évek elején, a C64 és az Amiga hanyatlásával kezdődött számukra, ekkor nőttek fel, és kezdtek komolyan játékefejlesztéssel foglalkozni ugyanis azok az észak-európai csapatok, amelyek addig csak az underground színről, crackerekként és democsapatokként ismert a világ. Mára Svédország a PC-játéklplatform birodalom erős bástyája, a számítógép elterjedtségben és népszerűségben magabiztosan vezet a konzolok előtt (bár az Xbox erősen hódít). Emellett a szélessávú internet-elérés is nagyon elterjedt, jószerivel minden borkorban ADSL-csatlakozóba botlik az ember, egyértelmű hát, hogy mely játékok a legnépszerűbbek Északon: az online RPG-k (élükön a Dark Age of Camelot és az

Mindark

www.mindark.com

Digital Illusions

www.dice.se

Starbreeze Studios

www.starbreeze.com

Prelusion Games

www.prelusion.com

Paradox Entertainment

www.paradox-entertainment.com

Unique Development Studios

www.udc.se

Moosehill Productions

www.moosehill.se

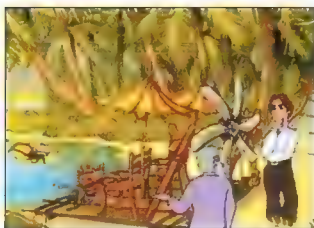
Massive Entertainment

www.massive.se

Anarchy Online), valamint a hálózati és csapatalapú shooterek (a világ vezető Counter-Strike, Quake, UT és Wolfenstein-klánjai Jórészt Skandináviába valók). Ehhez méltón a svéd játékkészítők is a világszínvonalat képviselik. Lássuk, most éppen min is dolgoznak!

ISLADZION. Úgy illik, kezdjük a sort a legjelentősebb svéd fejlesztőcéggel, a Digital Illusionsszel. A bő tíz éve a The Silents nevű democsapatból alakult cég mára igencsak kinőtte magát, 24 kiadott játék van a hátuk mögött, 150 embert foglalkoztatnak, és már az országhatáron túl is terjeszkednek. Nemrég Kanadában nyitottak helyi irodát, sőt, pár éve tárgyalásokat folytattak egy magyar cég (annak is Digitallal kezdődik a neve...) felvásárlásáról, és magyar divízió létrehozásáról is - sikertelenül. A flipper- és autóverseny-játékokkal (Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Motorhead, Rally Masters) befutott csapat most ép-

pen a Battlefield 1942 eladásaiból befolyó pénzt számozgatja, lassan elkészülnek a kiegészítő Road to Rome-mal (mire ezeket a sorokat olvassátok, talán már meg is jelent, ezért itt nem is vesztegetek több szót rá), a fő projectjük pedig a Midtown Madness harmadik része egyelőre Xboxra, de nemsokára PC-re is (jellemző módon még azután is több, mint 4000 aláírást érkezett a „MM3-at PC-re!” online petícióra, hogy hivatalosan megerősítették a PC-s verzió fejlesztését).



A nagy sikerű utcai autóverseny harmadik felvonásában Pánzs és Washington lesz pályá- és ámokfutásunk színhelye, 14 kampányban összesen 54 küldetésen át. Lesz még 30-féle autó (sajnos arcade-irányba eltoltt fizikával mozgatva), és viccesnek ígér-



BATTLEFIELD: 1942



BATTLEFIELD: 1942



CHARIOTS OF WAR



CHARIOTS OF WAR



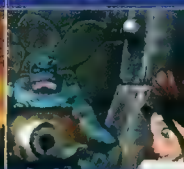
CONAN: A BARBAR



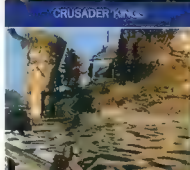
CONAN: A BARBAR



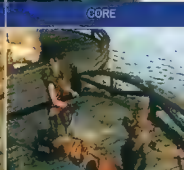
CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



CRUSADER KINGS



kező multiplayer módok – boxon tavasz végén, PC-n előreláthatólag csak ősszel.

Nem tudom megállni, hogy ne említsem még meg a Secret Agent Barbie című csodát, amely szintén a DICE háza táján készül Gameboyra, és amelyet feltett szándékom Sasának megvenni majd Karácsonyra...

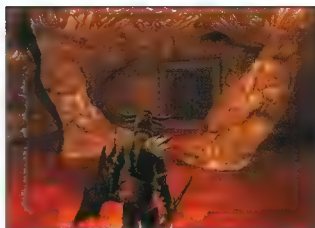
A DICE-hoz hasonlóan régi motoros a szakmában az UDS (Unique Development Studios). Fokozza a hasonlóságot, hogy az eddig 20 megjelent játékot felmutató, mintegy 110 fős göteborgi cég (továbbá van egy londoni székhelyű csapatuk is) szintén flipperekkel és autóversenyekkel (Slam Tilt, Absolute Pinball, Ignition) tette le a névjegyet a kilencvenes években, és most szintén Xbox/PC párhuzamos fejlesztésben nyomul.

A Core egy Rayman-szerű 3D platformjáték, kicsit mangás beütéssel. A csavar ott van benne, hogy három szereplőt irányíthatunk, és a feladatokat csak az ő tulajdonságaiknak kombinálásával tudjuk megoldani. A tulajdonságok mellett a szereplők érzéke-

lése is más-más: Rex, a kutya például kiváló szagló-érzékel rendelkezik, és nyilván ezt is erősen ki kell majd használnunk. A reklámok ezen felül a szokásosakat (sosem látott minőségű grafika, élvezetes játékmenet, blablaba) ígéri, mindenesetre a játék ősszel kerül a boltokba a CDV kiadásában, és a cég történetének legnagyobb szabású marketingkampányával támogatja.

A másik UDS-fejlesztés, a Tennis Master Series meglepő módon a teniszezők Mesterek Tornája fedőnévű superbajnokságát dolgozza fel. A 2003-as epizód elvileg heteken belül a boltokba kerül, és a teniszsportnak FIFA-ja akar lenni. Erre az előzetesen publikált adatok alapján minden esélyünk meg is van: hivatalos ATP-licenc a zsebben, 60-féle ütés, 67 lemodellezett játékos különböző tulajdonságokkal és játékestílussal, 500 motion capture-rel felvett játékos-animáció, 6000 poligonos figurák, az eredetiek után modellezett híres pályák, real-time árnyékeffektek, profi játékosok segítségével külön hónapokig fejlesztett játékmód a szervázhoz... reméljük, nem rontják el valami agyament irányítással az egészet.

A Prelusion Games nem ekkora sztár, őket a Gilbert Goodmate című kalandjátékból ismerhetjük. Most két párhuzamos fejlesztésük meg: a No Man's Land nagyon előrehaladott állapotban van, míg a Hauntings még csak a tervezési fázisban. Előbbi egy meglepően ritkán feldolgozott történelmi témával, az első világháborúval foglalkozik, 1916-18 eseményeiben vehetünk részt egy tűzérzéssel és tankokkal megerősített század gyalogost irányítva. A játék első látásra a Cossacksra emlékeztet, persze 3D-s engine-nel, ahogy ma illik. Nemcsak az unikumnak számító téma miatt érdemes odafigyelni rá: igaz, már másfél éve fejlesztik, de megjelenési



dátumot még mindig nem hallottunk. A Hauntings kísértetiesen (sic!) hasonló a múlt havi számunkban bemutatott Ghost Masterre. Ebben is szellemeket irányítva kell a halandókra a frászt hozni, és közben különféle új üszítgetős trükköket tanulni, az egészet humoros, képregényszerű történetbe ágyazták. A megjelenési időpontja ismeretlen.

Az eléggé ismeretlen Moosehill csapat igen pesszimista bagázs, legalábbis fejlesztés alatt levő játéuk címe - Worst Case Scenario – erre utal. A kövrökre osztott taktikai játékok rajongói viszont optimisták nézhetnek a játék elébe, hiszen a WCS-t legrövidebben talán úgy írhatnák fel, hogy a Jagged Alliance 3D-ben, és kizárólag multiplayer módra kiélezve. Legfeljebb 8 játékos eresztheti össze 10-40 főből álló szakaszait a neten, hogy megtapasztalja a hihetetlenül összetett harcrendszert és karakterfejlesztés gyönyörűségeit. A szokásos hi-tech környezet ráadásul némi fantaszyval is meg lesz bolondítva, így a legedzettebb terrorista-elhárítónak is jut bőven felfedeznivaló. A WCS-t már két éve fejlesztik, de úgy néz ki, még a nyár előtt megkaparnthtuk a csak az interneten terjesztett játékot.

A Starbreze név Xbox-tulajoknak lehet ismerős,ők követették el az Enclave című barbáros-hentelős akciójátékot, amelynek a PC-s változatát gyűrik már jó pár hónapja. A bődületesen sablonos high fantasy sztori (a kimondhatatlan nevű világban a szintén kimondhatatlan nevű birodalmak közt háború dúl, amelynek sorsát egyedül mi tudjuk eldönteni) kellemes utóm-vágom akciók takar, utójára talán a Severance volt ilyen PC-n. A két hadjáratban (a jó és a gonosz erőit egyaránt győzelemre vihetjük) hat-hat karaktert vezérelhetünk, bónusz a





boxos verzióhoz képest, hogy harc esetén opcionálisan beválthatunk first person kameránézetbe. A grafika kellemesnek ígérkezik, szerintem kezdhetjük élvezni a csatabárdot!

(entrópia... boc

:)) Igen jelentős (70 fejlesztő), ám annál utózatossabb csapat a göteborgi Mindark. Project Entropia című online szerepjátékuk már a publikus bétateszt fázisában van, és igen biztató visszajelzéseket hallani róla. A kiindulási alap szokványos sci-fi: a játék egy újonnan felfedezett, emberi életre alkalmas bolygó felfedezése és kolonizálása körül forog. A hely felszabadítja az emberekben eddig rejtett agyi energiákat, mindenki vad psi-használó lesz, és emellett különféle cyber-kütyüket is beépíthetünk a karakterünkbe. Érdekes ötlet, hogy a játékosok a valódi dollárjaikat 1:10 alapon beválthatják a játék virtuális fizetőeszközére, hogy meggyorsítsák a fejlődésüket. Az igazán meghökkenető azonban az, hogy ez az ígéretek szerint visszafelé is működni fog, vagyis a játékban összeharcolt pénzt visszaválthatjuk igazi zöldhasúkra! Már látom a jogi vitákat arról, hogy vajon mit követett el az, aki a játékban egy másik karaktertől ellopta a virtuális pénzét, és visszaváltotta... Mindenesetre elvileg január végén zárják le a nyilvános bétatesztet, onnan már csak néhány hét, és kezdődhet a móka élesben!

A stockholmi székhelyű Paradox legtöbbször a Conan-filmek licencének megvásárlásával hívta fel magára a figyelmet; ez annál is érdekesebb, mivel a csapatot leginkább az Europa Universalis című kőemény stratégjáról és a Heavy Gear óriásrobotos szimulátorról ismerhetjük. Conan mindenesetre még csak távlati terv, a srácok jelenleg két projekt szekerét tolják. A Mutant Chronicles

Online a hazánkban kevésbé ismert, egyébként világszerte népszerű, 17 nyelven megjelent stratégiai játékok alapján készül, és ahogy a nevéből sejtethető, online RPG egy világháború utáni, genetikailag eltorzult mutánsoktól hemzsegó világban. Némi mágia és a háború előtti időkbeli megmaradt technika maradványai állnak még a túlélők rendelkezésére, akik 28 foglalkozás és rengeteg, mutációból adódó extra tál felhasználásával formálják karakterüket. A játékmotort elsősorban a játékosok alakította, de NPC-k vezette frakciók közötti intrikálást és háborúskodást helyezi a fókuszba. A fejlesztés lassan a végéhez közeledik, a bétateszt indulását májusra tűzték ki.

A másik Paradox-projekt, a Crusader Kings az Europa Universalis 2 alapjaira épül, és 1066-tól 1453-ig dolgozta fel az Európában történt eseményeket. Ha egy kicsit megerőltetjük az emlékeztetőnk, olyan címszavak ugorhatnak be a történelmekönyvből, mint a százéves háború, Jeanne D'Arc, a kereszties háborúk, a tatár- és törökidulások, északon a svédek és az oroszok harcai, a Jégmezők Lovagja, a Német-Római császárok és a pápák végtelen hadakozásai... szóval a Crusader Kings témája hatalmasnak nem kimondottan titulálható. Tetszeseleg európai uralkodó dinasztiájaként küzdhetünk a többiek, na meg a barbár hódítók ellen. A végső cél nem is annyira a birodalomépítés, hanem a feudális rend megszilárdítása, családunk hírnevének és befolyásának növelése: ha jók vagyunk, még az is megeshet, hogy a pápa „kölcsonadja” a templomos vagy a teuton lovagrendet ügyes-bajos dolgainak elintézésére. A játék már béta fázisban van, emberi számítások szerint tavasszal meg kell érkeznie.

És hoppá, lapzártakor érkezett a hír egy újabb Paradox-játék bejelentéséről: a Chariots of War az angol Slitherine Strategies stúdióval együttműködve készül, és a római birodalom déli/keleti határain történt kisebb-nagyobb csatapatékat dolgozta fel stratégia-formában. Egyiptomiak, asszírok, núbiaiak, barbár hódítók és tengeri kalózok ellen tehetjük próbára hadvezéri képességeinket – elvileg már a nyár elején.

Svéd körutunk végén a

Massive Entertainment malmöi bázisán pihenünk meg. A Ground Control című, a maga idejéhez mérten egészen elképesztő kvitelezésű 3D-s stratégiai híressé vált srácok már több mint két éve a legnagyobb titokban dolgoznak. Reméljük, a szupertitkos játékkal jobb lóra tesznek, mint a pénzügyi befektetőkkel, ugyanis a céget annak a Vivendinek adták el pár hónappal, aki azóta komoly pénzügyi válságba került, és maga is eladó.

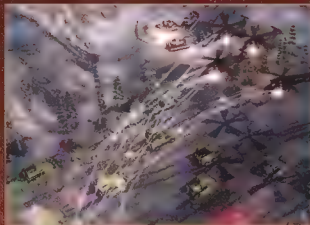
Ennyit mára Svédországból, már pörgetem is a földgömböt, hogy kitaláljam, jövő hónapban hová tesznék virtuális kirándulást... **HANCU**



A sikersorozat még 1995-ben indult el, az eredeti Command & Conquerrel. Az első részt még DOS alól játszottuk 320*200-as felbontásban, és még csak nem is álmodhattunk 3D-s megjelenítésről. Az évek múlásával a sorozat aztán fokozatosan fejlődött, a Red Alert már Windows 95-re lett optimalizálva, és a felbontást felnyomhattuk 640*480-ra is. Az alapjátékokhoz számtalan kiegészítő és folytatás jelent meg, a hatalmas rajongótábor nem tudott betelni ezzel a remek sorozattal. A Generals nem tartozik szervesen a Command & Conquer világához, mindössze az alapötletet és a nevet vették át. 20 évvel járunk a jövőben a globális terrorizmus egyre riasztóbb méreteket ölt, és már a nagyhatalmak biztonságát veszélyezteti. Kína és az USA kényszerül szövetséget kötni a terrorizmus elleni harc hatékony befejezése érdekében. Eközben a terroristák új, pusztító erejű fegyverek beszerzésén fáradoznak. Itt lépünk be a képbe, három egynástól teljesen eltérő hadjáratban kell győzelemre vezetnünk a csapatainkat. Mindhárom oldal eltérő harcmodort igényel, teljesen más eszközökkel és egységekkel küzdenek egymás ellen. A hadjárat mindhárom oldalán het, egyre nehezebb küldetésből áll, sajnos ez manapság igencsak kevés (mind az AoM, mind a WarCraft 3 11 küldetéssel többet nyújt). A játék egyjátékos része még a legcsodásabb szinten is végigjátszható egyetlen hősege alatt. A tesztelésre kapott változatban érdekes módon eggyel több küldetés volt a terroristák oldalán, ez a bolti változatból hiányzik. A hiányzó miszióiban büntetőhadjáratot folytattunk egy város ellen, a cél 300 civil kivégzése vagy fegyverek segítségével. Úgy tűnik, hogy az EA túlságosan erősen találta ezt a részt, ezért kivették a végleges változatból (a CIA befejező képsorok között láthatunk a küldetésből néhány képkockát).



COMMAND & CONQUER: GENERALS



12. 1990年11月1日 星期日 晴 11月1日 星期日 晴

[illegible]

Az alapötlet ugyan változatlan maradt, de számtalan apró újítás emeli ki a Generált a középszerűből. A Westwood-védőjevel

számító ruggólegy. A felépítés
nyo aljára került fektetve. Az építés
menete is megváltozott, az épületek
már nem a semmiből nőnek elő, bul-
dózerekre és építőmunkás-
okra lesz szükségünk.
Ezzel a módszerrel meg-

szűnt az a megkötés, hogy csak a bázis közelében építkezhetnek. További újítás a tábornoki pontok megjelenése. Bizonyos szolgáltatásokat (legi csapás, deszant alakulat, tűz-egység támogatás) és különleges egységeket (mesterlövész, lopakodó bombázó, gépellőtű) csak akkor használhatnak, ha (tábornoki pontot) áldoztat rá. Ezek a pontok egyenes arányban nőnek a megsemmisített ellenfelekkel. A készítők persze gondoltak ugyekett arra, hogy jóval kevesebb pontunk legyen, mint amennyi választási lehetőség. A harc egységei közül jó néhány ismerős lehet az előző Versmond stratégia játékaiból (trakfars buggy, öngyilkosok, mélynyelv...), viszont a legtöbb jármű bizonyos fejlesztésekkel új képességek birtokába juthat. A gazdasági rész is megváltozott. A tüzérség és az érc teljesen eltűnt, a táborokhoz sekkülővezetési pontokhoz rakórákban fedezhetjük. Az erőforrások azonban elbírják utóbb elfog-

[illegible]

A szintén Westwood-védjegynek számító, jó öreg FMV-k is fel
ledésbe merültek, a küldetések előtti eligazítás és a befejező
animációk teljes mértékben a SAGE motornak köszönhetők.

A technológiaiall Kína ugyan jóval az USA mögött jár, de tűzerejével és létszámfelével sikeressen behozza a lemaradást. A gyárlaborok közül egyedül a mielőtt megkezdte a tankindas páncélosok horvát támadó fegyvereket (ők kínai erejű robbanótölteteket is képesek elhelyezni az épületeken). A propaganda központ megépítése után lehetőségünk lesz hacsekerek kiképzésére. Ezek a látpapírt felszerelt kálozók bárhonnan rácsatlakozhatnak az Internetre, és onnan apránként leemelhetik az ellenfél pénzét. Másodlagos képességük az ellenfél épületeinek megbombázása. A kínaiak szuperkémje a Black Lotus örvénykő. Alapból képes az

An aerial night view of a city, likely Los Angeles, showing a massive fire and explosion in the center. The fire is bright orange and yellow, with thick black smoke rising from it. The city is illuminated by streetlights and the fire itself. Palm trees and buildings are visible in the foreground and background. The overall scene is one of chaos and destruction.

Amennyiben a károsanyag-tartalom meghaladja az előírt értékeket, akkor megkezdődhet a szennyvízkezelés. A szennyvízkezelés során a szennyvizet először tisztítják, majd a tisztított vizet a természetes vizekbe engedik. A szennyvízkezelés során keletkező szennyanyagokat a szennyvíztisztítótelepeken gyűjtik össze, majd a szennyanyagokat a szennyvíztisztítótelepeken kezelik. A szennyvízkezelés során keletkező szennyanyagokat a szennyvíztisztítótelepeken gyűjtik össze, majd a szennyanyagokat a szennyvíztisztítótelepeken kezelik.

[illegible]

[illegible]

Az elmúlt években a köznevelési szektorban a legjelentősebb változást az oktatási folyamatok átalakítása jelentette. Ennek során az oktatás céljait, tartalmait, módszereit, szervezését, értékelését és az oktatás feltételeit kellett megújítani. A köznevelési törvényben meghatározott célok eléréséhez szükséges feltételek megteremtésére az oktatási folyamatok átalakítását kellett előkészíteni. Ennek érdekében az oktatási folyamatok átalakítását előkészítő munkát kellett elvégezni. Ennek során az oktatási folyamatok átalakítását előkészítő munkát kellett elvégezni. Ennek során az oktatási folyamatok átalakítását előkészítő munkát kellett elvégezni.

[illegible][illegible][illegible]

1. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 2. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 3. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 4. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 5. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 6. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 7. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 8. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 9. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi
 10. A vállalkozás működésének képtelenség befejezése a pénzügyi

The first of these is the *reduction of the number of variables*. This is achieved by the use of the *principle of least squares*, which is a method of finding the best fit to a set of data. The second is the *reduction of the number of observations*. This is achieved by the use of the *principle of maximum likelihood*, which is a method of finding the best fit to a set of data. The third is the *reduction of the number of parameters*. This is achieved by the use of the *principle of maximum likelihood*, which is a method of finding the best fit to a set of data.

[illegible]

SZERETTES AZ EREDET
COMMAND & CONQUER
SOROZATOT?

PRÓBLÉMÁK A
GYÓGÁS RÉSZÉN

S T I E L

© 2004 Blackwell Publishing Ltd *Journal of Internal Medicine* 255: 105–112

www.gutenberg.org/ebooks/10000/10000-h/10000-h.htm

[illegible]

Figure 1

1. **Introduction**





COMMAND & CONQUER: GENERALS MULTIPLAYER TESZT

Az utolsó oldalakon megtudtuk, hogy a *Generals* milyen szép, milyen jó, hogy mennyi egység van benne és – sajnos – hogy milyen rövid egyjátékos módban. Míg szerencse, hogy rendelkezésre áll a szobabármunkok számára néhány opció, amelyekkel megnyújthatják a program szavatosságát.

A tárgyaszkópok számára ott van a skirmish opció, amelyben a gép ellen vezetjük fel a harcot. A hagyományos kollektív megszárlások mellett érdemes kipróbálni a szövetségek harcát – a legnagyobb pályákon egymásnak érszethetünk két háromfős, esetleg ha anarchiára vagyunk, négy játékos csapatot.

Ez már csak azért is hasznos, mert megleshetjük, hogy társunk viselkedését. Eleinte ezt egyrajta mintaként is felhasználhatjuk, később azonban már csak azért jó, hogy tudjuk, hogy az egyes csapatok miként építik fel védeelmüket, hogy a következő körben ezt kihasználhassuk ellenük. Sajnos a masina nem igazán képes kooperatív játékra – nem vártam túl sokat, mondjuk csak annyit, hogy küldjön pár gyors egységet, ha éppen segítségre van szükségem. Semmi ilyenre nem képes, tulajdonképpen csak annyi a haszna, hogy leköt a harcban, és a harci taktikában nem segít bele mindenki, célponyjává válik minden atom-bombának (meg a többi hasonló finomságnak). Az unalom elkerülése végett kis medálokat is gyűjthetünk, például azért, ha 50 tankot készitünk egy menetben, vagy ha sikerül tíz perc alatt legyektünk egy gépet.

A világháló vándorait várja az online opció, ahol megpróbálhatunk bebizonyítani, hogy a Kárpát-medencéből is győzelemre lehet vezetni a kínai néphadsereget. A játékokat rengeteg szűrő szerint csoportosíthatjuk, és ami még igen hasznos, barátainkat elmenthetjük egy kis listába, és így mindig megnézhetjük, hogy éppen játszanak-e.

Lenyegében ezzel azonos lehetőségeket, csak sokkal nagyobb hangzavart és komolyabb összefogozást tesz lehetővé a helyi háló használata. Ezeket a lehetőségeket lehetőségeket lehet megpróbálni. Érdemes mindent! Gépi irányítású ellenfelekkel a játékban meg lehet próbálni a játékosok eleinte javított, miután kitanultak a nemzetek trükkjeit, érdemes egymás között elintézni a nézeteltéréseket (esetleg a páratlan résztvevős ütközeteket érdemes kiegyensúlyozni egy Harc vagy egy Brutal fokozatu gépi szövetségessel).

Természetesen az RTS-ek arany szabályai itt is érvényesek a csapatjatekkal kapcsolatban. Nevezetesen: érdemes figyelni egymásra: aki jobban áll, az mindig küldjön pár egységet a megtámadottaknak. Az elhúzódo ütközetekben egy építő is érdemes átszemészní társainkhoz: egyrészt, hogy legyen egy végső menedékünk, másrészt pedig, hogy ne tartson percet, amíg a felmentő sereg odér. Szintén fontos a támadások összehangolása. Ne külön-külön támadjuk meg a társainkat, hanem egy időben, amikor a támadásuk esetében meg ki is egészíthetik egymást (mondjuk a kínai tankok fővezetése körülönn alkalmasak az amerikai helikopterek és repülő). Érdemes megbeszélni, hogy a szuperfegyvereket: hol és mikor vessük be, hogy így is növeljük azok hatékonyságát. Ezekből egyébként érdemes legalább kettőt építeni, mert ha csak egyet dobunk le, akkor az ellenfél központja meg nem semmisül meg – persze, az egységek elhullanak, meg általában rosszul fogja magát érezni, de az igazi eredményt a dupla csapás hozza meg (esetleg lehet kombinálni a generalis-pontokert szerzett támadó egységekkel, mint például az Atomic Barrage vagy az A10 Strike). Érdemes az ellenfél bázisát hátulról megpuhítani, mielőtt nekifutunk az igazi sereggel. Igen csomány dolog például valamilyen módszerrel kilitatni az áramellátását, hiszen így a védekező egységei (no meg a szuperfegyverek) nem fognak visszalőni. Az is szemétt manőver, ha elfoglaljuk az épületeit, és gyorsan eladjuk őket.

Ez mondjuk a gép ellen soha nem jön be, de emberi ellenfeleinket orias dührohamokba jövalhatat, ha éppen a legfontosabb pontokunkat veszítjük. A fontosabb dolgai vannak annál, minthogy holmi védelemmel foglalkozzunk. Érdemes megpróbálni a GLA felrobbantott épületeit még egyszer szét kelti lőnünk, különben újra felépülnek. Használjuk ki a terep adottságait! Ez nem csak arra vonatkozik, hogy magassági állásokat foglaljunk el, de arra is, hogy a legtöbb pályán vannak bunkerként felhasználható civil épületek, vagy kifejezetten a harcra épített épületek, amelyek a harcban hasznosak lehetnek.

A gyalogosainkat, csak arra vigyázzunk, hogy az amerikai közvetona egy villanógránáttal mindenkit ki tud csinálni az épületekben. Ne csak a csapatokat, de a fontosabb épületeket (szuperfegyverek, esetleg a gyárak) is tegyük elérhetővé gyorsbillentyűkkel. A barakkoknál és a gépgyáraknál használjuk ki, hogy lehet fogatni az épületeket – a kijáratuk mindig arafelé nézzen, amerről támadhatnak minket, az adott esetben életet menthet.

1998-ban legenda született, egy játék, amely mind a szakmát, mind pedig a közönséget elkapraztatta. Egy játék, amely fantasztikus légkörével, csodálatos képi világával, hangulatos történetével és korát meghazudtoló mesterséges intelligenciájával mindannyiunkat lenyűgözött. Tim Sweeney és csapata hosszú-hosszú, várakozással teli év után ekkor dobta piacra az Unrealt, és bebizonyította, hogy nem csak a John Carmack által vezette id képes forradalmi First Person Shooteret készíteni.

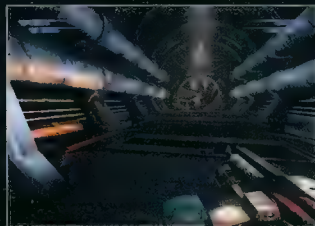
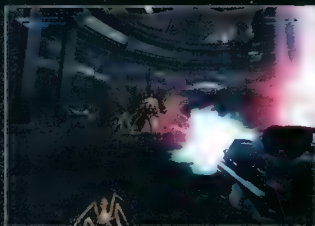
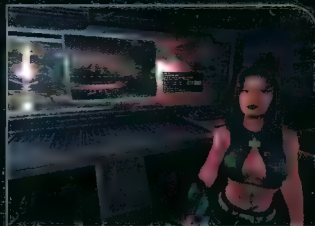
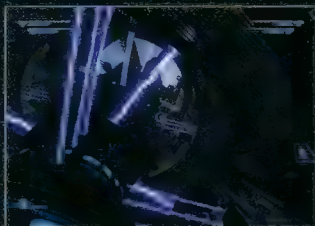
A jeles esemény óta immáron közel öt év telt el, a Digital Extremes azóta túl van két újabb bestselleren, és úgy tűnt, hogy az Unreal név garancia a sikerre... egészen mostanáig!

The background image is the cover art for Unreal II: The Awakening. It depicts two characters in a dark, industrial environment. On the left, a character in a dark, armored suit with a glowing green visor and a star emblem on the chest. On the right, a character in a more complex, metallic armor with a glowing yellow visor. They are both looking forward with intense expressions. The scene is lit with green and yellow light, creating a gritty, sci-fi atmosphere.

UNREAL II: THE AWAKENING

NYITÁNYÁSZÁS, VÉGE. A tavalyi E3-on a Legend Entertainment mindössze egyetlen és alkalommal volt hajlandó egy rövidebb demonstráció formájában bemutatni a show egyik legjobban várt játékát az Unreal 2: The Awakeninget. A rövid, alig 15 perces tókéletesre sikeredett, és hangulatos, minden elemében profin elkészített játék képet festett, minek köszönhetően még nagyobb várakozás övezte a produktumot. A perc, amelyre immáron több mint négy éve vártunk, végre elérkezett, az Unreal II februárban a boltok polcaira került... természetesen a program megérkezésekor azonnal belevettem magam a játékba.

Az első bevetésem alatt átszellemülten ültém a monitor előtt. A csodálatos, eddig soha nem látott részletességű világ minden képzeletemet felmúlta, az életre törő kreatúrákat önéletem küldtem a másvilágra, és jókat nevettem a kihelyezett kamerákon keresztül ténykedésemet követő, és minden mozdulatomat kommentáló tiszt monológjain, majd beszélve az idegen bolygó energiáköz-



pontjának a liftjébe ismét átéltem az első Unreal leghangulatosabb pillanatát, amikor is a liftkna kiakadt fényeit követően újra farkasszem nézhettem az idegen világ legfélelmetesebb ragadozójával, a Skaarjjal. Ekkor még meg voltam győződve arról, hogy az Unreal második része nem csak az év, hanem az évtized legjobb FPS-e... de a történet sajnos itt még nem ért véget.

VILÁGON MUNKADÖRŐ. Az Unreal II csapékmenye teljesen elragaszkodik a nagy elődétől, és a Skaarjok kivételével csak új, vagy újra feltalált játékelemekkel találkozhatunk. A programban John Dalton ex-tengerészgyalogost alakítjuk, akinek 13 kitérőn keresztül kell megkeresni a hét elemből

(Artúfact) álló misztikus fegyver összetevőit, amelyek mindegyike teljesen más hangulatú és képi világgal megáldott bolygón található. Gondolom, a játékból lopott képekből egyértelműen kiderül, hogy a pályatervezők és a grafikusok valami egészen elképesztő munkát végeztek. A felhők árnyéka végigúszik a talajon, a különböző részecskeeffektusokkal életre keltett gomolygó füst és tűzfelfektek majd hógömbök életre kelnek, a különféle ellenfeleket tömegtelen mennyiségű polingonból építették fel, és a motor által leképezett árnyékhatások is megállják a helyüket. Természetesen ennek a látványorgiának megvan az ára. A káprázatos grafika apróbb negatívumáiként csak a Morrowindben életre keltett pixel shaderek vízfeketét – mindössze egyetlen egy pá-



UNREAL 2: THE AWAKENING



A legend Entertainment a 2003-as E3-on bemutatott Unreal 2: The Awakeninget a legjobban várt játékok közé sorolta, és a játék megjelenését követően a játékot a legjobban várt játékok közé sorolta. A játék a legjobban várt játékok közé sorolta, és a játék megjelenését követően a játékot a legjobban várt játékok közé sorolta.

UNREAL 2: THE AWAKENING



A legend Entertainment a 2003-as E3-on bemutatott Unreal 2: The Awakeninget a legjobban várt játékok közé sorolta, és a játék megjelenését követően a játékot a legjobban várt játékok közé sorolta. A játék a legjobban várt játékok közé sorolta, és a játék megjelenését követően a játékot a legjobban várt játékok közé sorolta.

2002 - UNREAL TOURNAMENT 2003



A hatalmas sikerű UT folytatása kiváló grafikus engine-jével, formidáns Karna fókusz motorjával, számtalan ötletes játékmóddal és példanetkü pályatervezéssel tovább öregítette a sorozat hírne-

lyán sikerült valós idejű hullámszára bírom egy kisebb töcsát -, a golyónyomok hiányát, valamint a részletes nagyfelbontású textúrák miatt bekövetkező hosszú töltési időt róhatom fel. Egyszerűen hihetetlen, hogy a gyorsöltés is közel egy percet vesz igénybe. Ahhoz, hogy az Unreal II minden egyes aprólékosan megmunkált részletét reprodukáljuk a monitorunkon, nem árt, ha gyorsan beszerzünk egy 2 GHz-es processzort és egy GeForce Ti 4600, vagy Radeon 9700-as grafikus kártyát. Az Awakeninghez inkább ez utóbbit ajánlanám, mivel a játéka igazi szépsége csak a négyeszer elsímitás bekapcsolásakor érvényesül.



HABÓRÚZZ. Az Unreal II legnagyobb meglepetését a képrázatos grafika kívül - a programban felvullantott ötletes fegyverek és a BattleZone-ra emlékeztető építgetős játékelemek okozták. A felvullantott arzenál minden egyes tagja az Unreal-hagyományokhoz híven másodlagos tüzelési módokkal vannak felvértezve, minek következtében változatos, taktikus küzdelmek részesei lehetünk, ha a készítő által megvalósított mesterséges intelligencia hiánya nem húzná kereszbe számításainkat. Ettől eltekintve azonban nyugodt szívvel jelenthetem ki, hogy minden egyes flinta a helyén van, és ha designjukban nem is, használhatóságukban mindenképpen példamutatóknak számítanak. Ugyancsak örömdetes tényként konstatálom, hogy az E3-on beharangozott telepíthető fegyverek és kerítések végül nem maradtak ki a játékból. Az építgetős részekre alapozott küldetéseken a rendelkezésre álló ágyúk és elektromos kerítések okoz elhelyezésével kell időt nyernünk, megvédenünk bizonyos területeket, vagy megálljt parancsolnunk a hullámokban támadó idegenek hordáinak. A telepíthető eszközök használata poron egyszerű, és bár elhelyezésükhöz „alapfokú” stratégiai érzék is eleendőnek bizonyul, e forradalmi elem mégis megbontja a repetitív játékelményből fakadó monotóniát.

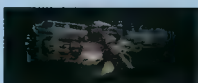
MERT? Sajnos az Unreal II méltatása mindössze- sen eddig tartott, amiből következik, hogy e fejezetben azokról a negatívumokról lesz szó, amelyek az Unreal színtű játékok esetében egészen egyszerűen megbocsáthatatlanok, haiken jegyzem meg, hogy a hibák nagy részét 2003-ban egyetlen egy FPS sem

FEGYVEREK



WIDOWMAKER

Az Unreal II mesterlövész puskájára nagy szükségünk lesz a küldetéseink teljesítése során. A másodlagos tüzelési módjában 20 szoros nagyításra képes fegyver hatalmas tűzerővel rendelkezik. 2-3 pontos találat esetén szinte az összes ellenfél megfekszik.



VULCAN

Ez az egyszerű lángszóró amellett, hogy használat közben igazán hatásos képet fest, arzenálunk egyik legfontosabb darabja. Az összes kreatúra ellen hatékonyan bevethető, de legnagyobb hatékonysággal a csoportosan támadó apró pókok ellen alkalmazhatjuk. Használatakor vigyázzunk, nehogy saját szkfanderünket is lángra lobbantsuk.



T-13 POPGUN

A játék alapfegyverek elsődleges funkciójában kis, míg másodlagos tüzelési módjában nagyobb energiatöltetek kilövésére képes. Lőszerkészlete kifogyhatatlan, mivel a fegyver egy kis idő elteltével önmagától újratöltődik.



SHARK

Az Unreal II legötletesebb fintája. A mordály elsődleges tüzelési módjában klasszikus rakétavetőként működik, azaz egyetlen rakéta kilövésére képes, míg másodlagos módban a jobb egérgombot lenyomva tartva négy ellenfél befogására képes.



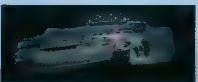
M700 SHOTGUN

Az FPS-ek legkedveltebb fegyvere az Unreal hagyományaihoz híven másodlagos funkciót kapott. Míg elsődleges módban egyszerű sörétket, addig másodlagosan a mordálytól négy-öt méterre a levegőben felrobbanó égéstermékét bocsát ki. A tűzfőhőn keresztülrohanó fenevadak azonnal lángra lobbannak.



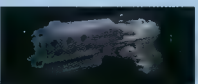
M406 HYDRA

Az Unreal II legokosdallúbb harci eszközt a többfunkciós gránátvető személyesíti meg. A hat különböző töltetet használható gránátvetővel a szokásos fémszilánkokká robbanó gránátok mellett további öt különleges löszrel ronthatunk az ellenfélre. A Toxikus gránátal mérgefelhőbe burkolhatjuk a zárt tereket, a napalmos robbanótöltettel égés szobákat borlhatunk lángba, az EMP gránát elektromoságos hullámmal földre helyezett gépjárműket tehetünk üzemképtelenné, az elektromos töltettel áramütést okozhatunk ellenfeleinknek, míg a füstgránáttal jócskán lecsökkenthetjük a látótávolságukat.



M32 DUSTER

Személyes kedvencem! Elsődleges módjában az Alien filmek gépfegyverére emlékeztet, míg másodlagos tüzelési módjában az Unreal Tournament Flack Cannonjához hasonló fémszilánkokkal keresik meg a kreatúrák életét.



GRACE

Aida kedvence tulajdonképpen egy klasszikus Colt, mely elsődleges módjában robbanólövedékeket, míg másodlagos módjában ugyanezeknek a töltényeknek hármas sorozatát adhatjuk le.

A SAJTÓ VISSZAHANGJA

Gondolom, a cikk végén található százaléklátán sokan összeráncolják a szemöldöküket, és kigúrt-békát kiáltva e sorok íróját méltató szökegázások közepette hajlítják a lapot a szoba legtovábbi sarkába. Sajnos az alant található százaléklátán majdnem az összes online és offline magazin reprodukálta. A Gamespy 76, a Gamespot 73, az IGN 82 %-ra értékelte a legenda legújabb epizódját. A leírások egyöntetűen a jelenleg kapható legjobb, ám legrövidebb és legantázottabb játéknak tulajdonították, továbbá mindannyian egyetértettek abban, hogy az Unreal 2 méltatlan folytatása a nagy elődek... ezzel a ki-jelentéssel jómagam is maximálisan egyetetek

ongedhet, és egyelőre nem is engedte meg magának.

Számonra az első és egyben legsarkalatosabb gondot az FPS-eknél általában a mesterséges intelligencia hiányossága jelenti. Az Unreal II esetében bizakodva vártam, hogy az életre törő ellenfelek okosan taktikázza és összehangoltan rontsának rám, hiszen az Unreal első epizódja korát megelőző AI-val lett felvértezve, és elsőként vonultatott fel gépi ellenfelekkel (botokkal) megtámogatott többszereplős játékmódokat megteremtve ezzel az Unreal Tournament alapjait. Reményeim tovább növelte a tavalyi megjelent Unreal Tournament 2003 kiváló mesterséges intelligenciája, mivel a

HARAKTEREK



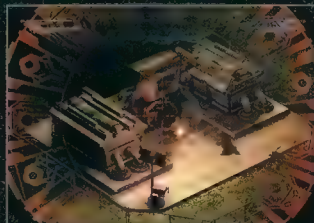
NE'BUN. A különös felépítésű idegen az Atlantis űrhajó pilótája, aki a játék keldései során nemigen jut jelentősebb szerephez. Bohókás külsejének és rekedtes hangjának köszönhetően azonban mégis az Atlantis egyik legmeghatározóbb karaktere. Ha jól akarsz szórakozni, akkor a küldetések megkezdése előtt mindenképp válts vele néhány keresetlen szót.



AIDA. A kellemes hangú, formás teremtes a játék kulcsfigurája. Tőle kapjuk meg a küldetések előtt az eligazítókat, és ő lesz az, akinek sorsa a játék során hatalmas fordulatot vesz. A tapasztalt, több bevetést megért Aida tanácsait minden esetben fogadjuk meg, hiszen ő az egyetlen, akiben maximálisan megbízhatunk.



ISAAC. A hajó mérnöke, aki egy csúnya baleset következtében majdnem elvesztette végtagjait. Ha bármilyen kérdésed lenne a bevetések alatt használható fegyverekről, vagy az idegenek által kifejlesztett technológiákról, bátran fordulj hozzá, hiszen Isaac minden kérdésre tudja a választ.



programban felvonultatott AI nemcsak a hagyományos Deathmatch-ben, hanem a csapatorientált játékmódokban is megálta a helyét. Sajnos azonban az Unreal II-ben nyoma sincs gondolkodó ellenfeleknek, aminek hiánya érdektelenné teszi a játékmenetében amúgy sem jellekedő alkotást. Az még hagyján, hogy a különféle kreatúrák fenevad mivoltuknak megfelelően nyílegyenesen, vagy esetleg logikátlanul cikk-cakban rohagáljanak a pályán, de az, hogy a Liandri Corporation hús-vér szereplői is eszüket veszítve futkossanak, arra már nincs lehetőség. A legviccesebb jeleneteknek akkor lehetünk szemtanúi, amikor feladatunk szerint egy tudóst kell a pontból B-be elkísérnünk, és védelmeznünk. A küldetés során még kell tisztítanunk az adóvívó

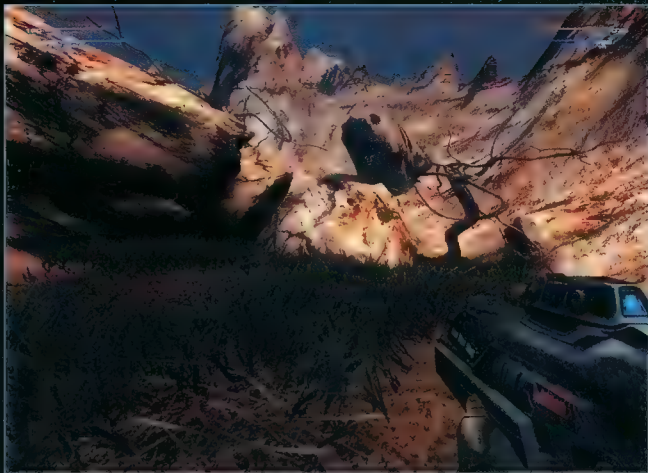
ig vezető utat, amelyhez a kutatólabor külső állványzatán több száz méter magasságban vezet az út. Ha ekkor a gépi AI által kontrollált ellenfelek közé lövünk, ne lepődjünk meg azon, hogy az ellenséges katonák gondolkodás nélkül oldalaznak a lövések elől figyelmen kívül hagyva azt az apróságot, hogy menekülési útvonaluként a feneketlen mélységet választják. Napjaink FPS-eiben rendre találkozhattunk olyan jelenetekkel, amikor ellenlábasaink a terep adottságokat kihasználva fedezékbe vonulnak, esetleg interakcióba lépve a környezettel a saját maguk által feldöntött asztal mögül adják le sorozataikat. Az esetek többségében a fent leírt jelenetek nem az AI-nak köszönhetők, hanem a programozók által fixen megírt algoritmusnak, a játék



MÁS VELEMÉNY

Az eddig megjelent összes PC-s single player FPS közül az Unreal első része állt legközelebb a szívemhez - és sajnos ez így is maradt. A misztikus hangulatú magányos kóborlás egy fantasztikusan kidolgozott, idegen világban teljesen lenyűgöző - számomra ezt a fajta hangulatot semmilyen más játék nem tudta még megközelíteni sem. Az előzetések alapján tudni lehetett, hogy a második rész sajnos egészen más lesz, de én azt reméltem, hogy az a játék másképp lesz tökéletes, mint az első. Sajnos azonban a folytatás messze elmaradt a várakozásaitól. A grafika ugyan a legsebb, amit valaha láttunk, de közel sem olyan kiemelkedő, mint annak idején az Unreal 1-é volt, emellett számos apróság rongja az összképet: elvárnam, hogy a toltények nyomot hagyjanak, levelek meglibbenjenek, ha hozzájuk érünk stb. A legnagyobb gond a játékmotornak van, amely ugyan élvezetes, de semmi újat nem képes felmutatni. A pályák teljesen lineárisak, megünn és gyilkolunk mindenhol, viszont ezzel a fantasztikus grafikus motornak megvalósított, igényes pályadesignnal még ez is élvezetes, főleg a tényleg jól megkomponált, előre megírt jelenetekkel (ebből kellett volna sokkal több!), és a szennem pont megfelelő mennyiségű humorról fűszerezve. Mindezt sajnos nagyon lerontják az alkalmanként ismétlődő pályaváltozatok és feladatok, valamint a teljesen semmitmondó, dogmális és felesleges, hosszú elhúzások, továbbá a szennem totál semmitmondó történet. A gyors gépeken is iszonyú hosszú pályatöltési idő tovább gyilkolja a játékelményt - és a program még így is iszonyú rövid! A játék AI tekintetben sem tud semmi különlegeset felmutatni. Ami éltet a játékokat az a tényleg fantasztikus grafika és a patios zene. Szóval szennem nem rossz ez az Unreal 2, de ugyanugy, mint a Quake-t követő második epizód esetében, ettől is sokkal-sokkal többet vártam volna. Miután három nap alatt kétszer végigjátszottam, le is töröltem a gépről, és nem hiszem, hogy egyhamar újra elő fogom venni. Kár érte, számomra eddig az év csalódása. ■ **GREES**

első végigjátszásakor mégis üdítő színfoltként jelenik meg, és élvezetesebbé, érdekesebbé teszi a programot. Az Awakening azonban nem különbözik ilyen, vagy ehhez hasonló jeleneteket. Különbözőképpen nem értem ezt azért, mert a program a nagy dürről-dürről ugráló kárma fizikus motor összes rendszerfájlját telepti, amiből egyértelműen következhetne, hogy a gránátvetők és a rakéták lövegei által keltett detonációk a fizika törvényeinek megfelelően lépnek kölcsönhatásba a detonáció hatósugarába eső tereptárgyakkal. A kárma motor jelenléte ellenére



azonban egyetlen egy tereptárgyat sem mozdíthatunk el, így óva intek mindenkit, hogy löszerkészlet a raktárhelységek állandó kellékeként funkcionáló papírdoboz megtáncoltatására használja el. Értelmetlen tehát, hogy a készítőik miért hagyták ki a kánczatlanul az Unreal Warfare motorban rejlő lehetőségeket, mint ahogy az is, hogy egy multiplayer játékmód nélkül készített (felesleges is lett volna, hiszen a Digital Extremes éppen e célból készítette el az Unreal Tournament 2003-at), kifejezetten egyjátékos módra kiélezett játékot a legnehezebb fokozaton mindösszesen tíz óra alatt végig lehet játszani. Igazából ez a nyúlfarknyi játékidő nem jelentene olyan nagy gondot, ha a végigjátszás során a tisztelt játékosok beleértve a több mint négy éve várakozó népes rajongótáborát egy érdekes, izgalmas innovációkkal teli, "okos" programot kapna a kezei közé. Az Unreal II esetében azonban erről szó sincs. A mindösszesen 13 kúdetés végtelenül lineáris és érdektelenre sikeredett, ráadásul a már említett építgető-területvédő elemek kivételével egyetlen eredeti ötlettel sem szolgál. A missziókban egyszerűen menni kell előre, és mindennemű tárgyháznál és kalandelem nélkül (ha csak a tudás hírsérgetését nem vesszük annak) kell ledarálunk a pályákat. Megmagyarázhatatlan, hogy a készítőik számtalan már elkészített érdekes és közönségsikeret megért játék ismeretében (Half Life, No One Lives Forever sorozat, Jedi Outcast, Medal of Honor stb.) még arra sem vették a fáradságot, hogy minimálisan egy James Bond-felépítésű kaland- és logikai elemekkel megújítsák a játékot alkossanak.

Egy szó, mint száz, a lélegzetelállító látványvilágon kívül a tisztelt vásárló semmit sem kap, és mindez még talán megbocsátható lenne, ha nem az Unreal, hanem valami harmadrangú FPS folytatásáról beszélünk... olyanról, amelyenné a Legend Enter-

tainment keze munkájának köszönhetően e jobb sorsra érdemes portéka sikeredett.

WONKLÚZIO. Ahogy azt a fentiekből már kitálatoltok, egyáltalán nem ájtultam el a Legendes srákok munkájától, és ezzel sajnos nem vagyok egyedül. Hiába a gyönyörű grafika, a hangulatos zene és a kitűnően használható fegyverzerenál, ha a készítőik mit sem törődve a belbecsrel a '98-as év játéknormáira támaszkodva építik fel játékaikat, tudomást sem véve az idő múlásáról. Bizton állíthatom, hogy az ismétlődő, és minden ötletet nélkülöző játékelménynek hála az Unreal II: The Awakeninget minden idők egyik legnagyobb csalódásaként jegyzik majd a szakma, mint ahogy azt is, hogy a Digital Extremes soha többé nem bízik új feladatot a bünt elkövető Legends Entertainment csapatára. Kár érte! ■ **SASA**

ÉRTÉKELÉS

grafika	2/5
zenemű	2/5
játékelmény	1/5
vezérlés	2/5
összhatás	3/5

PRO vegre megjelent a soha nem látott kepi világ

KONTRA szemte enul rovid a fantasztian buta, átek menel a bosszantian hosszú to tetsi idő a szonyatos gepigeny

CD MELLÉKLET

Amikor a játékot megvásároljuk, akkor a következő CD-ket is megkapjuk:

► ARÉNA:

No One Lives Forever	2/5
Medal of Honor	2/5
Unreal Tournament 2003	2/5

// WEBLAPÁT \\\

1998. március 15-én egy új, korábban nem ismert szöveges blogot hoztak létre. A weblogok azóta is egyre népszerűbbek, és ma már a leggyakoribb online kommunikációs eszközök közé tartoznak. A blogok a naplók publikus változatát jelentik, ahol az írók a saját élményeiket, véleményeiket, gondolatokat, érzéseiket megosztják a világgal. Az írók, hogy lejegyzésük nyilvános legyen, a blogok segítségével teszik meg. A blogok az interneten a leggyorsabban terjedő információforrások közé tartoznak, és ma már a leggyakoribb online kommunikációs eszközök közé tartoznak.

A Weblog „BLOG”-gá amortizálódott felületeit már Magyarországon is egyre többen használják, illetve még többen vannak azok, akik monitoruk előtti nem titkolt unalmukat próbálják elűzni egy-egy számkura érdekes íromány aktuális frissítésének olvasásával.

Van itt minden és mindenki, aki bármely érzékiszervünknek ingere. Ari, kicsi pónin kikupálódott asszisztenslányka a főnök kompíja mellől, narancsbőrrel, lassusztexxfelében. Hangszigetelt ajtó mögött tanyázó „multinacionális-nagylal”, szürke alapon virágmintás selyem nyakkendővel, hozzá illő PC (pijlerkarden) nájlonzoknival. De akad olyan is, aki bejegyzéseit két pszichiáter között ejti meg, két szó közt pedig csúnya kék Xanax pirulákat kapdos.

Naná, hogy ezek a legizgibebbek.

Persze, akad, aki csak úgy van. Aki nem ír semmi „ellent”, vagy „formabontót” vagy „extrémet”. Őket meg biztos azok olvassák, akinek ez az érdekes: a „kretenebbje”. Tuti a dolog, energiák jönnek-mennek, Bndzsidtszónszok talákozónak Terézapukkal (érdekes, az „apuk” a blogban jóval többen vannak...), tők normál bevásárlós, hétvégén húsleveses „szürke magyar” csap össze superhősös fikció-napló-fantaszyel. Mindenki korosztályról, beállítottságtól és idegállapotától függetlenül találhatja meg azt (ÖT), akiről mindig álmódott vagy rémálmódott.

A virtuális tér adta lehetőségeken kívül azért a blog mást is ad azoknak, akik komolyan gondolják „blogszáukukat”: ismeretségek, barátságok, felfedezések, netán szerelmek is születnek néha egy-egy beleolvasás hatására. Sok blogger összejár, virtuális arca helyett a néha meglepő valóságot megmutatva.

Tessék belekezdeni.

Lehet, hogy az, amitől tele a cipő egész nap, attól majd másnak jobb lesz! Írd le!

HOGY NE MARADJÁTOK BLOGATLANUL, ÍME NÉHÁNY JEZOZSÉKEN:

blog.lap.hu Hogy elindulhass, íme egy gyűjtemény a legismertebbekből. Persze később a legjobb blogról blogra ugrálni, mert a hasonló stílusú gazdák általában ajánlják egymást, linkjeik, bannerjeik segítenek növelni a másik ismertséget.

www.napfolt.hu/personal/tjp/ring/ Egy másik oldal, amelyek segít a „blogringe” (atyáúristen...) feltekerkezésében. Jól működik, sokat segít. A „blogalapoktól” egész a „blogexperteig” minden egy helyen.

she.addict.hu Premium minőség a ruhadarabokban, kozmetikumokban, italokban. Bootylicious él, ahogy kell. Egy 21. századi, cégben ülő, magas sarkú naplójka. Fülhallgatóval, meztelen úszással és csizmákkal.

bp.underground.hu Visszafozott, mégis eszeldősen klassz fotónaptár. Hogyan írja: addig csinálja, amíg jól esik neki. A képek nyerne, tuti jól esik neki...

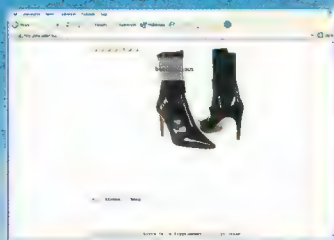
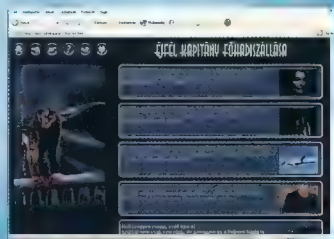
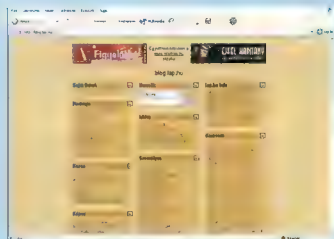
lccat.freeweb.hu/index.html Tudatágitó privát kiállítás képekkel, versekkel, üzenetekkel, álmokkal meg nemalvásversenyekkel. Idő kell hozzá. Nem csak hosszában, keresztben is.

suomatra8.blogspot.com A Kis Barátom, a Kis Barátom Kettő, a Legkisebb Barátom, he-he... Győző meglegyezni a nickeket! Nekí aztán pörög a sora. Utazik, dolgozik, szeret, szeretik, nem szeretük eléggé... Néha olvas is, állítólag csak a klotyón van rá ideje, de ez lehet, hogy csak szemenszedett hazugság.

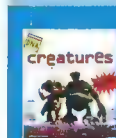
www.plastik.hu Filozófia, meg jó**** egyben. Plastik alapmű. Az oldal nem csak jól néz ki, de még olvasni is van mit nála. „F**za” stílus, megfog, azután olvasod még azt is, ami „ku**ára” nem érdekel.

www.freeweb.hu/deiray „Kedves, szoftosan kattant, jó fej, érzékeny, ugyanakkor kellően tököss srác”, ahogy olvassuk. Jól csinálja.

www.ojfelkapitany.hu/core.htm Éjféli Kapitány igazi virtuális superhős. Batman, Kudlik Julika, Ransburg Jenő, Andy Warhol és Grétsy László kibergénebeszeti-superesszenciája. Szólni kell rá időt. Látványos, olvasható. Néha nem lehet letenni... a monitor meg márha nehéz... **KÁPÉ**



IMPOSSIBLE



Mostanában a szenczlóhajhász tévéhíradók és bulvárlapok állandó címlapsztorijának számítanak a hírek különféle gőncsészetli áttörésekről és klónozásról, a csapból is ez folyik: a teremtéssel babrálnunk, könyékig turkálunk a génekben, és persze közben rettegünk, nehogy végzetesen elbarmoljunk valamit. Szó, mi szó, a téma nagyon népszerű, és mint ilyen, esélytelen volt, hogy elkerülje a játékkfeldolgozást. Mivel a mókára a nem éppen sablonos gondolkodásáról híres Relic csapata csapott le először, feltételezhettük, hogy nem mindennapi alkotással lesz dolgunk – a végeredmény láttán azonban mindenképpen át kell értékelnünk a „nagy az Isten állatkertje” mondáshoz társított jelentéstartalmat...

Történetünk – génmanipulációval és hasonló hi-tech mókákkal foglalkozó játéktól merőben szokatlan módon – a békebeli harmincas években játszódik. Hősünk, Rex Chance haditudósító és hívatásos kalandor (egyébként kiköpött Indiana Jones, ugyanaz a folyton a legnagyobb balhéba belemászó, sármos csirkefogó) rég eltűnt apja révén kavarodik bele az évszázad kalandjába. A halottnak hitt atya, Dr. Chenikov az Antarktis közelében fekvő kis szigetcsoporton létesített kutatóbázisra invitálja fiát. Rex az örömteli viszontlátás helyett kétméteres farkasfejú skorpiókkal, valamint formalinban úszkáló, tigrisbe oltott imádkozó sásákkal találkozik a barátságatlan helyszínen – amiből azért minimum sejtheti, hogy nincs minden rendben. Hát nincs is: Chenikov doktor ugyanis kifejlesztette a Sigma technológiát, amellyel két totál különböző állat génjeit lehet egyesíteni egy mutáns lény létrehozá-

sával, a kutatást pénzöl iparmágnás Upton Julius azonban – igazi főgonoszhoz illően – a Nobel-díj helyett a saját kis üzelmére akarja használni a világ-raszoló találmányt. Apu elrabolva, Rex vacsorának kijelölve a szörnyiek számára, biztató kezdet – persze még nincs minden veszve, megmentésünkre érkezik a repülő mozdony! (!) közeledő tüzrőpatant doktor néni, Lucy Willing (röpke tizedmásodpercek kellene csak a jóslat megfogalmazásához, miszerint ezek Rexszel tuti egymásba fognak gablyodni a játék végére), és máris adott a csapat, adott a rejtély (mi történt apuval?), adott a feladat (állítsuk meg a hibbant Julust), adott a kihívás (mielünk mi is szörnyeket), adott a játék alapfelállása.

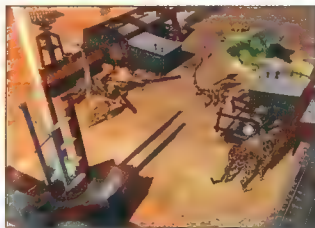
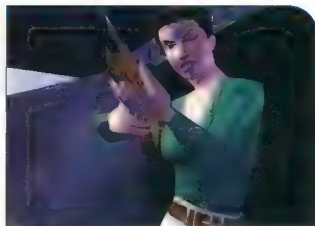
A LÉNYEK A LÉNYEK. A nyakatekert sztori hagyományos, bevált alapokra építkező RTS-t takar, annak minden kiséjével, előnyével-hátrányával. Az alap itt is az erőforrás-gyűjtögetés: ezúttal a szén és az elektromosság jelentik gazdaságunk alapköveit: az áramot futurisztikus erőmű-szerű bigyók építésével, a szén pedig a jó öreg kőszén fejtéssel tehetjük



CREATURES

A SZÍNFALAK MŰEML

A kanadai Relic fejlesztőcsapat hat éve alakult, és '99-ben a Homeworld bombasikerével léptek be a játékvilág nagyjába. Közé. A forradalmian egyszerű 3D-s real-time stratégia a kritika (Év Játéka a PC Gamernél, Év Stratégiája a PC Zone-nál, a GameSpynál), és a C&VG-nél) és a vásárlók (több mint 500 000 eladott példány) körében is hangos sikert aratott. Az Impossible Creatures fejlesztését Sigma néven '99 decemberében jelentették be. Másfél év múlva, 2001. áprilisában a játék kiadót és nevet váltott, és a Sierra-t a Microsofthoz került, immár Adventures of Rex Chance címen. Az eredetileg tervezett megjelenési dátum, 2001. novembere újabb névváltást (innenről Impossible Creatures a cím) hozott, a 2002-es E3-on osztogatott újságírói alfaverziók hangos fogadtatása pedig a játék-konceptió teljes átdolgozását. A játék végül tavaly nyár végén érte el a béta fázist, és majdnem félelmi tesztelés és értékelés kellett ahhoz, hogy végül ráüssék a „kész” pecsétet. A relices srácok azonban nem pihennek, máris gőzerővel tolják a Homeworld 2 szekeit, illetve az év végén NSP3 (Next Secret Project) néven új fejlesztésbe fogtak – amint sikerül megtudunk valamit róla, nektek adjuk tovább először.

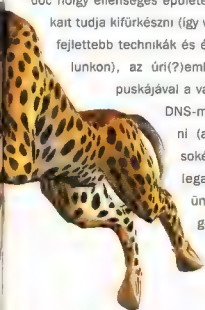


(Creature Chamber), jöhet az igazi móka, az állatok keresztelése!

HÍGVÓNÁK LÁBSÓ, MADARAKNAK FOGSOR. Különösebb (ál)tudományos magyarázatot nem kapunk a Sigma technológia elvi megtámasztására, a gyakorlati felhasználásban a két forrással tulajdonságait, valamint fizikumát tudjuk tetszés szerint keverni. A Sigma tesz arról is, hogy a létrejövő mutáns fizikai tulajdonságai és méretei többszörösen felülmúlják az őseiket – példának okáért a teknős és a darázs kereszteléseiből tehát nem valami életképtelen csökevényes kóros fog létrejönni, hanem villámgyors, repülő,

halálos fullánkkal ellátott, páncélozott szörnyeteg, maga a megtestesült életveszély (és igen, ilyen és még vadabb morbid keresztelési ötleteket valósíthatunk meg!).

Az állatok anatómiája alapján öt részre van osztva: fej, mellő és hátsó láb, test, farok – egyes lények esetében ehhez jöhetnek még szárnyak, ollók és egyéb extrák. A mutáns lény mind az öt testrészénél meghatározhatjuk, hogy melyik őstől örökölje, a további tulajdonságok (sebzés, életerő, sebesség, védelmi szint, látótávolság stb.) – az ősök értékeinek súlyozott átlagából származnak, csakúgy, mint az előállítás költsége. Hogy még bonyolultabb legyen, az állatokhoz tartozhatnak még



különleges tulajdonságok, mint a repülés, a regeneráció, vagy a mérgezés, ezeket a mutáns szintén öröklí, ha megkapta a képesség forrásul szolgáló testrészt. Ezenfelül minden állathoz tartozik egy fejlettségi szint, és amíg azt a technológiai szintet el nem érték (ez olyasmí, mint a civilizációs fokok az Age of Empiresben), addig nem foglalkozhatunk az alánnyal. Ha elkészültünk a genetikai turmixolással, mentsük el a lényt, és innentől tudjuk sokszorosítani, illetve harcba fogni.

A Sigma technológiának hála, szinte végtelen szabadságot kapunk a hadseregünk összeállításában (ígaz, egy időben legfeljebb kilencfajta mutáns használhatunk), kikísérletezhetünk mindenfélét, amit a haditudomány és az RTS-ek valaha láttak: gyors, de gyenge felderítőket, lomha, de robusztus nehézgyalogságot, területet „szóró” tűzértséget, gyors reagálású hadtesteket, nagy hatótávolságú fűszokát, közelharci egységeket, falakat és faltörő kosokat, sőt, repülő, vízi és kétlétű lények is szénesítik a palettát egy idő után. Mindig megvan a lehetőség pontosan azt kikeverni, ami éppen a leginkább kell – persze ehhez azért kellő gyakorlat és/vagy intuíció is szükséges.

Külön kiapadhatatlan humorforrást jelent, hogy szörnyzültőitjeinket magunk nevezhetjük el – természetesen azokról a felebarátainkról, akik az alapállatokról először eszünkbe jutnak. Jőmagam például az összes majomból mutálódotó lénymet Sasa illetve Shoe kódneven tartom számon, sőt, frapáns nevet találtam a dögkeselyű és a patkány kereszteséből létrehozott új egyednek is, de ezt inkább nem árulom el, mert kinek hiányzik egy becsületsértési per ügyebár.

ÁLLATFARM. Ha megvan a hadsereg, máris harcba küldhetjük őket az ellenség hasonló teremtmé-

nyei ellen. Itt az eddig tomboló kreatív szellem és újító kedv már sajnos alábbhagy, a csaták a legpárosabb RTS-klisék szerint zajlanak: bezavarjuk a lényeket az átláthatatlan nagy darálóba, amelynek van valami spéci képessége, azt nyomkodjuk vesztettől, és reméljük a legjobbakat. Lehet ugyan ügyeskedni a különféle harcnevek csapatos manőverezésével, de olyan nagyon taktikázni, hadiseleket bevetni nincs se mód, se idő, az állatának nyelrő taktika: néhány puhatolózó támadással felderíteni, miye van az AI-nak, aztán szélesbeesen kikeverni az ez ellen optimalizált lényt, legyártani belőle egy szekérderéknyit, majd roharnozni. Az ellenfél leginkább az alapvető tülekrejére és néhány gépiesen ismételtetett trükkre (a bázisunk folytonos zargatása párfós csapatokkal, megújuló hullámokban támadás különösebb terjeszkedés nélkül) támaszkodik, nem reagál a stratégiai húzásainkra, nem alkalmazkodik a játékoshoz, nem használja ki a gyengéit: egyszóval nem igazán mltó partner. Ennek ellenére a játék főleg a vége felé igencsak nehézé válik (ne tévesszen meg senkit az első pár könnyű küldetés), és hiába az érdekes sztorvezetés, a hangulatos cselekményszál, az egyre bővebb lényrepertóár adta szinte végtelen lehetőségek, ha maguk a küldetések kissé monotonok (a célok jórészt kimerülnek a meny ide, rombold le ezt, öld meg azt szintjén), és esetenként hatszor is újra kell kezdenünk egyet, mire rájövünk a kulcsára. Ráadásul a küldetéseink tökéletesen lineánsak: amilyen szabad a kezünk egy-egy miszióon belül, annyira meg van kötve magában a hadjáratban.

MINDENKI MÁSKÉPP CSINÁLJA...

...de mindenki ugyanott: a globális IC-játszóternek ICO (Impossible Creatures Online) a neve, itt gyepálják egymást a játék rajongói vídában a nap 24 órájában. Néhány érdekes adat az eddig lezavart 98000 parti összesítő statisztikájából, talán támpontot adhatnak a saját stratégiánk hatékonyabbá tételéhez.

Az eltelt idő az egyes fejlesztési szintek eléréséig átlagosan. 11 perc a második, 18 a harmadik, 22 a negyedik és 23 az ötödik szintig.

A legnépszerűbb lényspecckók a Frenzy, a Digging és a Sonar Attack, a többiek használata elenyésző, kevesebb, mint átlagosan 1/meccs.

A legtöbbet használt lények toplistája:

1. Ámbrás cet + teknősbeka
2. Jávorszarvas + homár
3. Homár + ámbrás cet
4. Csímpánz + ámbrás cet
5. Elektromos angolna + elefánt
6. Homár + jávorszarvas
7. Fehér cápa + homár
8. Mamut + elektromos angolna
9. Hangya + elektromos angolna
10. Szitakötő + jávorszarvas

A játék életre keltéséért saját fejlesztésű engine felel, amelynek teljesítménye – a végeredményt tekintve – némileg elmarad a Warcraft 3 vagy az Age of Mythology





által felállított, és a C&C Generallissal még magasabbra tett mércétől. A táj sokkal kopárabb, a te-reptárgy, az effekt kevesebb, a figurák és az épületek pedig a szépen megvalósított árnyékok ellenére szinte „kiesnek” a képből. Cserébe viszont a játék kellemesen gyors még sok lény megjelenítésekor, és gyengébb gépeken is, ráadásul a kameramozgás sokkal szabadabb, mint azt megszokhattuk, a nézőpontot akár a vízszintesig bedönthetjük, és egészen közelre bezoomolhatunk, ha úgy tetszik – más kérdés, hogy ezeket a kunsztokat a játékmenet abszolút nem igényli. Zseniális viszont az a megoldás, ahogy a program a két „szülőből” új 3D modellt, textúrát és animációkat generál a mutáns leszármazottnak. Bár a létrehozott lényeink természetesen hihetetlenül bizarra tudnak festeni, a program

simán követni tudja a játékos fantáziáját, és szó szerint a bolhából is elefántot tud csinálni: a groteszk lények az állatkereszteszések lehetetlenségét tükrözik, nem a grafika bénaságát.

A küldetések között és azokon belül is bőséggel adagolt engine movie-k profin koreografáltak és kivitelezettek, már-már az etalon Mafia szintjét közelítik. Az Indiana Jones-os, ponyvaregényes (nem a filme gondolok, hanem a stílusa!) hangulatú történet a maga ironikus humorával, jellegzetes szereplőivel igazán elsöngű, ennél több nem hiszem, hogy kellene egy RTS-be. A zene és a hangok várhatóan vegyes érzelmeket fognak kelteni: a játékosokban: én először nagyon megörültem a Mafát (már megint!) idéző korhű, '30-as évekbeli muzsikának, de teljesen jogos az a felvetés is, miszerint a dixieland és big band-ritmuskok erősen elűtnék az „itt vagyunk az Isten háta mögött a Dél-sarkkörön, és különféle mutáns szörnyek próbálnak folyamatosan felfalni” hangulattól. A szinkron bőven üti az elvárt szintet, az egyéb hanghatások és effektek azonban nem emelkednek ki a szürke átlagból.

BÉN OVER. Az Impossible Creatures leginkább egy egyslágéres zenekarhoz hasonlítható: egyetlen igazi ütőkártyája van, a lények kereszteszése, és az az által elert végtelen változatosság. Ugyan sikerült érdekes és jól előadott sztorit keríteni e mögé, ez sem menti azonban azt, hogy a hadseregépítés mellett a játék csupa olyan kliséből építkezik, amelyeket az RTS-ek már vagy 5-6 éve tolnak folyamatosan a képünkbe.

A multiplayer igazi megunthatatlan csemegének tűnik egy ideig, aztán lassan a jó öreg kő-papír-oltó játékhoz válik egyre hasonlatosabbá: vagyis túlnyomórészt a kezdeti seregünk összeállítása dönt a

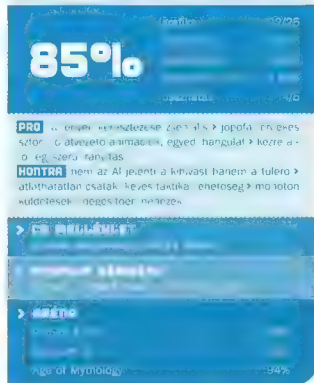
végző győzelem felől (itt ugyanis nem menet közben improvizáljuk a mutánsainkat, ami az ehhez elengedhetetlen pause miatt teljesen tönkrevágná a játékot, hanem előre összeállított „pakikkal” nyomulhatunk). Ennek ellenére roppant szórakoztató a móka, mivel az ellenfél szinte minden meccsünkön újabb és újabb lényekkel lep meg, így az érdeklődés és a figyelem hosszú távon sem lankad.

Összességében az Impossible Creaturest mindenképpen érdemes kipróbálni a lénykombinálás adta újszerű játékelmény miatt, végigvinni a jópofa sztori miatt, és belekóstolni a multiplayerbe a soha ki nem fogó újdonságok miatt. Ez nagyon jó játék, de várhatóan mégsem lesz belőle se olyan klasszikus, se akkora kasszasiker, mint a War3-ból, az AoM-ból vagy a Generalsból. ■ HANGU

SZÁMMISZTURA

A reklámok által gyakran emlegetett „gyakorlatilag végtelen kombinációs lehetőség”-től a telhetetlen játékosok „kár, hogy csak két lényt lehet keresztezni” panaszáig nagyon széles skálán mozog annak megítélése, hogy végül is hányféle egységünk lehet az Impossible Creaturesben. Mindenki ösztöne rémületre most tiszta vizet öntött a pohárba, és pontosan kiszámoljuk a lehetséges lények számát. Amikor két lényt keresztezzünk, öt ponton keverhetjük a testrészeket. Könnyen belátható, hogy ez kettő az ötödikent, vagyis 32 lénykombinációt jelent. A játék összesen 61 állatot vonultat fel, ebből (60+59+58+... 3+2+1) 1830 lehetséges lénypár jön ki, amit ha beszorzunk az előbb kiokoskodott 32-vel, más jön ki a bűvös 58560, ami a lényeknek összes variációját jelenti. És akkor még nem beszélünk a szárnyakról, csápokról, tulajdonság-upgrade-ekről, és egyéb extra kunsztokról, amelyeket a lényeinkre agghatunk...

> ÉRTÉHELES



HIGHLAND

Már hosszabb ideje pangás tapasztalható a stratégiai játékok piacán. A műfaj virágzik ugyan, de igazán eredeti progit már régen láttunk e stílusban, minden mostanában megjelenő név klón vagy folytatás. A fejlesztők ilyen helyzetben legalább a környezet tekintetében próbálnak újat alkotni, ám a helyszínek is elfogynak lassan, az őskortól a jövőbeli városokig már szinte mindenhol kipróbálhattuk stratégiai érzékünket. Nem csoda, hogy a német Soft Enterprises most megjelentetett játéka, a Highland Warriors nemcsak műfajában, de témájában sem tud eredetiséget felmutatni: a szabvány WarCraft-klónként aposztrofálható játék a középkori skót-angol háborúkat dolgozza fel, akárcsak az Eldos 1999-es programja, a Braveheart. Lássuk, ezúttal mit rejt a kockás szoknya!

HLÁNHOK TÁMADÁSA. Négy, egyenként 8-8 kútdetést tartalmazó hadjáratban, hadjáratonként különböző népcsoporttal játszhatjuk végig a 850-től 1315-ig terjedő időszak nevezetes skótföldi és albionai rangadóit. Gondolom, az angolokat

senkinek nem kell bemutatnom: erősek, sokan vannak, és természetesen Skóciára fáj a foguk. Velük szemben három skót törzs esküdött fel szabadságuk kivívására. A MacKay klán ereje a mágiában rejlik, tagjai misztikus erőknél parancsol-

nak, így leginkább az ő soraikban találunk varázsló-egységeket. A Cameron klán emberei ezzel szemben a harc edzett mesterei, akár kardot lóbálnak a kezükben, akár kiegyensúlyozott kaszákat. Végül, MacDonaldék kereskedőalkatok, bónuszai gazdasági téren mutatkoznak meg – a honvédelmére zsoldoscsapatokat bérelnek, úgy osztják a super size-os McDögleszt-menüket az angoloknak. A négy hadjárat gazdag és fordultatos sztorival büszkélkedhet, amelyet összesen mintegy 80, a játékmotorral készült átvezető animáció támogat. Természetesen a manapság oly népszerű hősöket is megtaláljuk a játékban, mind a klánok oldalán (William Wallace, Robert the Bruce), mind az angolokén (I. Edward és csatlósai), s ez is jelentősen erősíti a mozi-élményt.

HEGLVÁNHOK. A kellemes első benyomások után azonban hamar lelobozódik az ember, amikor rájön, hogy a Highland Warriors SEMMI olyat nem tud mutatni, amit korábban ne láttunk volna, de még az igyekezet nyomait sem lehet felfedezni, hogy a készítők legalább megpróbálták valami mást alkotni. Úgy fest, hogy a progit tudatosan készült tucatjátékának, és ez máris meghatározza a kritika alaphangját. Mert hiába van nyolcszem-



WARRIORS

lyes multiplayer-mód és a korrekt skirmish opció (20 multiplayer-térkép jár alapban a játékhoz), hiába jók a hadjáratok, ha egyszer a játék kottára másolja a korábban megjelent, unalomig ismert RTS-ek játékmenetét. Gyűjtögetünk; eegykettő, bázist épít; hááárom-négy, seregyártás; öööt-hat, rohamozás; hééét-nyolc, kilégzés. Idősebbek is elkezdhetik. Ez a monotonia már a gyűjtögetés során jelentkezik: az öt nyersanyag (fa, kő, kaja, arany, vasérc) termeléséhez rengeteg parasztot kell gyártani, és idővel mind specializálódni fog az általa gyűjtött nyersanyagra. Ekkor egyenként végig kell kattintgatni őket, hogy megtörténjen a szintlépésük, és onnantól még hatékonyabban termeljenek – ezt igazán ki lehetett volna váltani valami automatizmussal. Egyébként sincs túl sok szerepe ennek a szintlépésnek, mert a parasztok pár perc után már specializálódnak, és onnantól nincs lehetőségük a továbbfejlesztésre. Bonyolítja a nyersanyagtermelést a kb. 20-25 percenként bekövetkező évszakváltás, télen ugyanis bűzamezők híján akadozni fog a kaja-utánpótlás, ekkor több szarvasmarha-farmot kell építeni, vagy már korábban raktározott tartalékokhoz nyúlni. Micsoda izgalmak! És mennyire feleslegesen! A gyűjtögetést ugyanis teljesen neveségessé teszi az a tény, hogy az egységek igen olcsók – nagyon ritkán fordul elő, hogy valamelyik küldetés során kifogyunk az aranyból, így megfelelő épületek birtokában néhány perc alatt ütöképes sereget vásárolhatunk. Rádásul, a létesítmények sem terhelik meg a pénztárcánkat, így az évszakváltás sem okozhat igazán gondot. Nonszensz, de a missziók elején jóformán nem is lehet hibázni, nincsenek jól elhelyezett kritikus pontok a rendszerben.

ANGOLOK ÉS ÖNGÖLOK. A skótföldi bohóckodás hasonló szellemben folytatódik, kockázatok és mellékhatások nélkül. A Highland Warriors a rossz játékegyensúly szép iskolapéldája, ugyanis néhány küldetés még a kezdőegységek gyors rohamával is vigan teljesíthető. Ha mégsem, hát várjunk 10 percet, addigra gyárthatunk egy komolyabb sereget (íjászokkal, kard- és fészforgatókkal, de akár lovas egységekkel és ostromgéppel is), és már masírozhatunk is a mission completed felé. Az első hadjáraton illik mentés nélkül végigrohanni, de a későbbiekben is csak 2-3 olyan pálya akad, amely igazán komoly fejtörést okoz majd. A szokásos RPG-s egységfejlesztés, a villámot idéző druidák és egyéb mágiahasználók, valamint a bónuszokat adó auralával „felszerelt” hősök megjelenése idővel picit dob a csatákon, de így is nyugodtan magunk mellé készíthetjük a sportkrémet, gondolva begörccsölt ásitőizmainkra. Léteznek formációk is, de ezek az RTS-ek nagy részének megfelelően itt is használhatatlanok, mint ahogy az egységek viselkedési skálája is elhanyagolható jelentőségű (kivételt képez a legerősebb fokozat, a „vérszomj”), amelynek hatására a kijelölt karakterek nagyobb erővel ütik az ellent, amíg csak járni bírnak, viszont elveszítjük felettük az irányítást). A csaták egyik komikus eleme a renováló szuperparaszt, ami szintén a nem megfelelően kitesztelt játékmenetnek köszönhető: egy paraszt ugyanis gyorsabban tud javítani egy épületet, mint ahogy őt katoná sebzí azt. Ennek köszönhetően ostromaink gyakran jobbgyavadszáttá fajulnak, az Al-nak azonban nincs annyi esze, amikor minket támad, hogy a javítókat üsse (ígaz, gyengén szervezett hadmozdulatainak amúgy sincs esélye pillanatok alatt összeharcolható seregünk és védőtorny-



A RETENTHETLEN

A legendákól és a filmből ismert William Wallace 1272-ben látta meg a napvilágot Elderslie-ben, egyszerű vazuális családban. Mivel többnyire töredékes információk maradtak fenn erről a nagyszerű hazafiáról, csak valószínűsíthető, hogy gyermekként a paisley-i apátságban latin és francia nyelvtanításban részesült – ez a mozból is kiderül. Feleségével, Marian Braidfoottal (a filmből Murrin) 1297-ben lépett figye a lanark templomba. Nanant még az év másuzában kivégezte a lanark sheriff, s ez indította el Wallace-t a lázadás útján. "A retenthetetlen" közvetlenül a tragikus esemény előtt végezt néhány angol katonával, és a sheriff emiatt, megtorlasként ölte meg Wallace feleségét. Ezt követően Wallace megmérkölta Lanark sheriffjét, majd lázadást szított, és miután skót nemesek egy csoportja 1297. július 9-én Irvine-ben kapitulált, egyesítette seregeit a többi felkelővel. Szeptember 11-én, Stirlingnél Wallace megütözt meg az angolokkal, és az angol hadvezérek gyenge irányításának, valamint Wallace harci taktikának köszönhetően (mint amilyen a filmben látható hosszú dárda) fényes győzelmet arattak. Még 1297 őszén további sikere csatákban ntkította meg az angolokat, 1298-ban a skót nemesek lovagvá utótték. Falkirknál még az év júliusában szembekerült az angol király, I. "Gyengekező" Edward fő seregével. A nyomasztó túlerőn nem tudott felülkerekedni, többnyire volt földművesekből álló hadserege meg Wallace úttörő módszereivel sem tudta felvenni a harcot az angol nehézlóvasaggal és lőszersapatokkal. A falkirk ütközetben I. Edward gyakorlatilag teljesen szétzúzta a skót sereget, ám Wallace-nek sikerült elmenekülnie. Ezt követően a skót nemesek elfokozták őt, és innenl kezdve csak hiányos információk maradtak fenn az életéről. Annyi biztos, hogy Franciaszágba ment, hogy onnan kéjen segítséget, egy 1300 körüli keltezésű levél szerint pedig még a pápánál is járt (természetesen Wallace filmbeli románca Izabella királynéval csupán a képzelt műve). 1303-ban folytatta az angolok elleni harcot, ám csak kisebb rajtaütésekkel, amelyek csak arra voltak jók, hogy I. Edwardot felbőszítsék. Az angol király mindent megtett azért, hogy elkappa Wallace-t, és végül egy John Menteth nevű skót árulásának köszönhetően 1304-ben ez sikerült neki. A film tehát itt is eltér a valóságtól: a nemesi származású Robert the Bruce Wallace egyik leghűségesebb követője volt, köze nem volt az áruláshoz. Wallace-t a Westminster Hallban állították bíróság elé, és rövid tárgyalás után felolvasták a halálos ítéletet. Mivel az angolok törvényen kívüliek tartottak őt, nem kapott jogot, hogy a saját védelmében beszélhesen. Az ítéletet néhány mérfölddel arébb, Smithfieldben azonnal végrehajtották, a film alkotói a kivégzés jelenetén azonban érhető módon finomítottak egy kicsit. Wallace-t megnyújtották, ezután felgatták, amíg kis híján el nem vesztette eszméletét, majd egy asztalra kötözték, és kibeleték. Amikor beíósége még a testéhez tartoztak, megégették azokat, majd kasztrálták őt. Embertelen szenvedésnek végül lefejezéssel vetettek véget, testét felnygelték, és Anglia négy városában (köztük Stirlingben) szögték ki. Fejét a London Bridge tetején lándzsára tűzték, elretentő példát mutatta az árulóknak. Bár csak 32 évét élte, eszméje, hitvallása – melyet kedvenc latin kétsoros versikéjében többször hangoztatott – örökre fennmaradt:

"Igazat szölök: A legtöbb, mit ember kaphat, szabadság.Fiam, soha ne élj rabként, ne kössön béklyóba szolgálás."

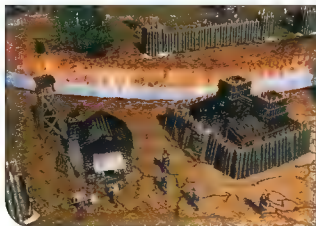
láncaink ellen). És ha már a mesterséges intelligenciát szídom, hadd térjek ki az útkeresés-rutinra is. Rövid távon jól működik, de ha már egy hegyalás is útba esik, az egységek meg-megállnak, esetleg beragadnak a hegyoldalba – a Retenthetetlen c. filmben látott skótok értelmesebbnek tünnek...

AZ ELRETTENTŐ. A játékmeneről tehát nek sok jót lehet elmondani, de a megjelenítés valamelyest javít a Highland Warriors helyzetén. A vi-

proghoz kódolt ATLAS motor igen jól sikerült, egy-szerre 200 000 poligon képes megjeleníteni, zoomja gyors és használható, és bár ieszitőnek tünik a kézikönyvben közölt gépigénye, kisebb felbontáson a minimum konfiguráció alatt is vigan elfut. A karakterek és az épületek (előbbiek 8000, utóbbiak 1700 poligonig mennek el) modelljeire nem is lehet panasz, változatosságukra annál inkább – túlságosan hasonlítanak egymásra. Ezen kívül az egységek animációja kissé darabos, ilyen motorhoz finomabb mozdulatok illettek volna. A vi-



zuális elemek közül még a farkó színlvág lehet za-varó (nekem bejött, de több netes kritika publikálója hidegrázást kapott tőle), valamint az apró, egymástól nehezen megkülönböztethető ikonok alkotta interfész, amely ebben a formában kissé megnehezíti az irányítást (hotkey-k használata erősen javallott). A motor effektjei viszont megint csak rendben vannak: a szélben hajladozó fák, a real-time árnyékok, az évszakok közti átmenet mind indokolják a gépigényt. Sajnos a fül már nincs annyira elkényeztetve, mint a szem: a skótos folkbetétek hamar unalmassá válnak, a skót akcentus és a mindenféle átélés nélküli ugyanazokat a mondatokat hajtogató egységek pedig rettentően kiabrándítók. Mint a fentiekből érezhető, a játék csomagolásában is akadnak hibák, de a látvány és a feeling rendben van, nem ezen bukik meg a Highland Warriors. A teljes ötletelenségnek és a játéktervezők jóformán kódexmásolói szemléletének köszönhető, hogy ez a progi így végezte. Nagyon sajnálom, mert meló van benne bőven, de senkinek nem ajánlom jó szívelem. Ettől függetlenül, aki kipróbálja, lehet, hogy kellemesen fog csalódni, mert míg a kritikusok rendre legalázzák, addig a játékosoknak általában jobban tetszik. A Gamespot 5,9-et adott rá, ugyanott az olvasók 8,5-re értékelték – én inkább az előbbi értéket tartom megérdemeltnek... ■ **Stóri**



> ÉRTÉHELÉS



PRO: Szép grafika, > direkt motor, > a hadjárat tartó netes

KONTRA: Semmi eredetiség, > túl konyis a ng e player mod > kevés változatosság a megjelenítésben



CSALÁSOK

SIM CITY 4

Az előző számban szereplő kódokat az alábbiakkal egészültük ki: (CTRL+SHIFT+ALT+X billentyű kombinációt kell lenyomnunk a kód bevitelére előtt)

stopwatch	az óra leállítására, újraindítására
whatimeizit #	az idő beállítása (24 órás)
wherurufrom (név)	város nevének megváltoztatása
hellomynameis (név)	polgármester nevének megváltoztatása
sizeof #	nagyítás (1-100)
you don't deserve it	minden érdem

Egy milliárd dollárért próbáljuk meg a következőt (nem működött mindenkinél):

CTRL+X billentyűkombináció, majd a „freddlemoney” begépelése.

AMERICA'S ARMY - OPERATION RECON

A szokásos koncol billentyű (-) leütése után megadható kódok:

behindview 1	külső nézőpont
God	isteni képességek
Fly	repülés
Ghost	át a falakon

Online pályák engedélyezése:

Amikor a „Not Qualified” szöveg megjelenik, nyomjuk le az F3 billentyűt.

IMPOSSIBLE CREATURES

Játék közben -, majd a kódok:

cheat_coal(9999)	némi szénkészlet
cheat_electricity(9999)	elektromosság
cheat_buildings	épületek

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE

Nyomjuk le a CTRL + ALT + SHIFT billentyűket, és írjuk be a kódokat a kívánt eredmény érdekében:

superfunkallfragisox	sérthetetlenség ki/be
leenfireandiseenrain	koriátlan lőszer ki/be
itsdaboomb	aktuális célpontra atomot
redjackandtilkruls	aktuális célpont elpusztítása
crazysexycool	koriátlan jump jet juice
likethecomstarbaby	küldetés győzedelmes befejezése
beholdmyglory	szabad -szem-mód
antijolt	időkbővítvő kézi készülék be
bubbleboy	körülvevő gömbök megjelenítése

A játék demójában a következő csalásokkal élhetünk a CTRL+ALT+SHIFT nyomva tartása és a kód megadása esetén:

IV	sérthetetlenség
UO	koriátlan lőszer
IB	ellenséges Mech megsemmisítése
ML	győzedelmes befejezés

O.R.B.

Nyomjuk le az enter-t, írjuk be a kódot, majd ismét enter, és máris könnyebben megy a játék:

\$WIN	küldetés megnyerése
\$RU	a megadott mennyiségű nyersanyaghoz juttat
\$SU	a megadott mennyiségű ellátmányt kapjuk
\$GET TECH	valamennyi jelenlegi kutatás befejezése

\$GET ALL TECHS az összes technika rendelkezésre áll

\$FOGOWAR OFF a térkép rejtett részeit felfedi

\$WEAKEN ENEMY valamennyi ellenség páncélzatának redukálása 1-re

\$FPS ON FPS kijelzés

\$RESEARCH X X sebességű kutatás

\$BUILD X X sebességű építés

\$COLLISIONS ON aszteroidákkal való ütközések bekapcsolása

\$COLLISIONS OFF nem ütközünk az űrkavicsokkal

PROJECT NOMADS

A mentett játékállások berhelésével szerezhetünk tisztességtelen előnyöket ebben a játékban. Először is mentünk el egy játékállást, de jegyezzük meg a számát is (slotNR).

Jegyzetomb, vagy valami hasonló editorral nyissuk meg a játék mappájában található mentésünket: \\Project Nomads\\Run\\save\\slotx.n ahol x a mentés száma.

Keressük meg a .setmaxartefacts kezdetű sort, amely után megadható, hogy hány tárgyat tudunk hordozni (legfeljebb 6).

Tovább nézelődve valami hasonlót találunk:

.addchildvehicle„world/clans/1/navigationtower018”
.addchildvehicle„world/clans/1/j_slo0115”
.addchildvehicle„world/clans/1/j_powerplant0112”
.addchildvehicle„world/clans/1/j_guntower0219”

.addchildvehicle„world/clans/1/artefakttresor0119”

.addchildvehicle„world/clans/1/j_scoutgarage0124”

.addchildvehicle „world/clans/1/ofen0127”

.addchildvehicle„world/clans/1/j_guntower0227”

.addchildvehicle „world/clans/1/biggun30”

Ezek nem mások, mint szigeted épületei és azonosítói. Az azonosítókra rákeresve valahol megtalálhatjuk azok szintjét is, amely könnyedén emelhető. Például keressük meg a „j_guntower0219” szöveget.

Találunk egy sort, amelyben szerepel a következő:

„j_guntower01” **„j_guntower0219”**

„j_guntower01/turret” **„turret19”**

Itt azt láthatjuk, hogy a lövegtorony 1-es szintű (j_guntower01). Javítsuk át mindkét helyen 3-ra, amely a legmagasabb szint.

Hasonló módon a többi épülettel is eljáráhatunk, de ne felejtsünk el biztonsági másolatot készíteni mentéseinkről.

UNREAL II - THE AWAKENING

Lépjünk be a konzolba (-), majd írjuk be a parancsokat:

BeMyMonkey()	csalások ki/be-kapcsolása
God()	isteni képességek
invisible()	láthatatlanság
Loaded()	minden fegyver
AllAmmo()	lőszerfeltöltés
Phoenix()	Phoenix ruci ki/be
Ghost()	szellem
Fly()	repülés
Walk()	járás
SloMo(#)	laaasssiittooott felvétel

■ LÁZI



RACING SIMULATION 3

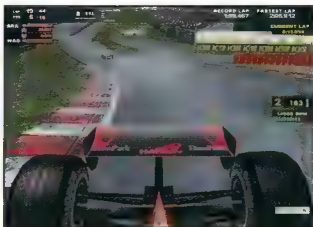
Helyzetemnél fogva van némi rálátásom a játékkiadó, -forgalmazó cégek marketingeseknek munkájára, és talán nem árulok el nagy titkot, ha azt mondom, hogy nincs könnyű dolguk. Manapság már a kiváló PC-s programokat is nehéz nagy példányszámban eladni, ha pedig olyan gyenge ereszttel hozza őket össze a sors, mint például az RS3, az bizonyosan okoz néhány álmatlan éjszakát...

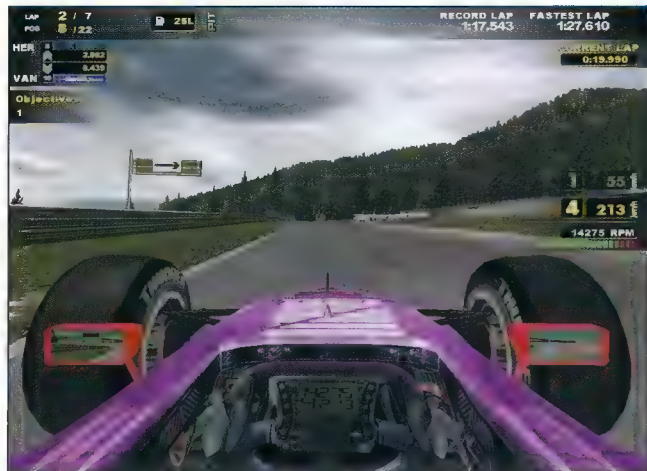
Mert hogy lehet kedvet csinálni olyan Formula 1-es játékhoz, amelyik semmilyen valós adatot nem tartalmaz, és szinte grammra megegyezik az előző résszel? De ha csak ez lenne a baj! Rögtön ott kezdődött, hogy el sem akart indulni. Az eltelt évek alatt ilyen még nem fordult elő velem. A gépem minden paramétere megegyezett az ideális konfigurációval, ám hosszabb próbálkozás és töménytelen drivercserélgetés után sem tudtam életet lehelni bele. Kipróbáltam egy másik gépen is, de azon meg grafikai gondok voltak (valószínűleg az ATI Radeon 9700-es kártyához nem fölött a foga), végül egy harmadik számítógépen voltam kénytelen tesztelni.

NO NAME. Az első elindításkor azt hittem, hogy rossz CD-t raktam be a meghajtóba, mert a menü felépítése, kinézete és a háttérben szóló zene is egy az egyben az előző részből, az F1 Racing Championshipből lett átvéve. Hogy mégis jó helyen járok, az a versenyzőlista áttekintésekor derült ki. Az előzetes hírekben lehetett tudni, hogy hivatalos engedély híján az adatok, festések és minden egyéb összetevő kitalált lesz, mégis lehagoló volt szembesülni a ténnyel, hogy a következő hetek során például Melvin Hilkonennel az Evolution

Izuyato, vagy Giacomo Finestával a Watson Yamuki csapatból lesznek kénytelen játszani (csupán a versenyzők nevének kezdőbetűi: egyeznek meg az igazival). Kicsit elbújtatva találunk egy RS3 Custom Tool nevű segédprogramot, amellyel mi magunk átríthatjuk a neveket, és ki/becsomagolhatjuk az autók textúráit rejtő fájlt, de ez még akkor is nagyon szegényes megoldás, ha az internetről esetleg letöltöttük a valóságnak megfelelő festéseket. Ez a tendencia a versenyhelyszínek tekintetében is folytatódik: Új-Zéland, Kolumbia, Svájc megnevezésekkel találkozhatunk, és eleinte bizony résen kell lenni, hogy tényleg azt a pályát válasszuk, amelyiket valóban szeretnénk. A titok nyitja nem más, minthogy az aszfaltcsíkok olyan szomszédos országok nevét kapták, ahol a való életben nem rendeznek futamokat. Nekünk Románia jutott... A vonalvezetések szerencsére megfelelnek a valóságnak (hála az F1 Championship GPS adatokon alapuló pályaszerkesztésének), pontosabban a 2000. évi valóságnak. Monzában már átépítésre került a célegyenes vége, mehetünk Indianapolisban, Hockenheim pedig még a régi formájában szerepel. A létszám viszont nem teljes, Monte-Carlo ugyanis hiányzik. Talán azért, mert minden érintett ország foglalt?

DEJA VU. Aki sokat játszott az F1RC-vel, hamar feltalálja magát. A menürendszerrel már esett szó, a lehetőségek most is ugyanazok, és az autóra beülve is az az érzésünk, mintha ezt már átéljük volna egyszer. A sémák ugyanazok (edzésen a garázsból indulunk, a verseny felvezetése stb.), még a kameraállások is hajszára megegyeznek. A hangok rossz irányba változtak, mert olyan idegesítő (főleg





a motorhang és az ütközés), hogy csak a mazochisták tudják őket hosszú távon elviselni. Grafikailag pozitív újítások történtek, bár minőségi ugrásra nem szabad számítani. Az aszfalt színe élethűbb lett, a tükröződések, árnyékolások a program valós időben számolja, és az időjárás-effekteket is finomították: erősebb kavicsfelverődés és esőfüggvény, a felhős égbolt pedig ritka szép látványt nyújt. Az autóformákkal, tereptárgyakkal már nem vagyok ennyire kibékülve. Az anonimitás miatt még a karosszéria formája sem hasonlíthat az igazi gépekéhez, de a tervezők alaposan áttekelték a ló túlsó oldalára, ugyanis az autók elemeiben több a CART-os vonás, mint az F1-es. A kerekeken slick gumik vannak, ennek ellenére csilkos féknyomot hagynak, mintha lenne rajtuk barázda.

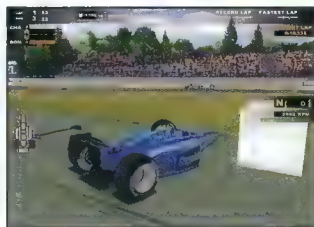
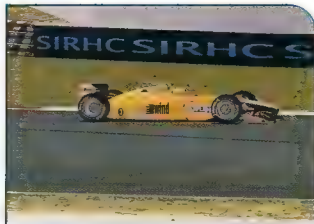
A pálya szétlén is sok a hiányosság. A jellegzetes épületeket el kellett hagyni (pl. Sepangban a lelátó egyedi kialakítása, Nürburgringen a Mercedes-torony, sőt Indianapolisban a téglásor sincs meg), minden reklámtábla kitalált, viszont arra nem lehet magyarázat, hogy a lelátók miért foghjasak. Tudom, valóságban van a Formula 1, na de ennyire? Az előző rész AI-csődjét sikerült orvosolni, de nem teljes mértékben. Most is előfordul, hogy az időmérő edzésen nincs mért köre valakinek, vagy időtelennél mennek a pályán (van egy-két kanyar, amelyeket nem tudnak kellő sebességgel bevenni, ezáltal váratlanul szituációkat idéznek elő), a változó időjárással pedig a Ubi Soft kódolói hagyományosan nem tudnak mit kezdeni, a gépi ellenfelek ki-be rohangálnak a boxba. De ha a körülmények ideálisak, kis jóindulattal élvezetes csatákat lehet vívni.

Az irányításra és a fizikára is ugyanaz jellemző, mint minden másra: valami történt, de alig észrevehető. Szinte öröklött szóra bemásolhatnám az F1RC tesztelekór írástól, legfeljebb annyi kiegészítéssel, hogy

blokkoló kerekekkel most már nem lehet irányítani az autót, száraz útra való gumival vizen könnyebb megcsúszni, és a szélárnyék is hatásosabb. Ezeken kívül minden ugyanaz, ami ebben az esetben dicséret, igaz, ez az elismerés az F1 Championshipnek szól.

Két újdonságot a végére hagytam, hogy mégse olyan rossz szájjal fejezzem be. Az egyik az Engineer nevet kapta, ami a setup menüben jelenik meg, és egyfajta segítség a beállítások elkészítésében (nem kell túl komolyra gondolni, mindössze arról szól, hogy ha az autó így viselkedik, akkor mit kell állítani, és fordítva). A másik új ötlettel több időt töltöttem, ez pedig egy új játékmód, a Scenario. Három nehézségi csoportba osztott feladatokat kell teljesíteni, amelyek legalább szint visznek ebbe az unalmas játékba, valóban verseny-szituációba tudjuk magunkat képzelni. Csak jelzés szinten: 1. a harmadik helyen haladsz Monzában, már csak öt kör van hátra, de a sebáltó nem sokkal a vége előtt elkezd rakoncátlankodni (eltűnik a második fokozat), és így kell megtartanod a dobogós helyezést, 2. Hungaroring, 71. kör: 10 másodperces büntetésed van, amelyet le kell töltened, de a következő kört az első helyen kell befejezned, utána lehet kimenüni büntüre, viszont időközben leszakad az ég, és neked el kell döntened, hogy kímélsz-e még egyszer kerékcsere, vagy száraz gumival próbálsz meg befejezni a versenyt (a nyert választás általában a csere, mert különben nagyon lassú leszel). A többiek persze ott loholnak a nyakadban, és csak arra várnak, hogy hibázzál.

A feladatok teljesítésekor minden adott (ellenfelek erőssége, sérülékenységi mértéke), neked csupán a két vezetési segítséget, az ABS-t és a csúszásgátlót van módodban szabályozni. A hosszú játékidőt



egyrészt az garantálja, hogy az események véletlenül se történnek (tehát a mechanikai hiba nem mindig ugyanakkor történik, a forgalmi helyzetek is változó), másrészt a feladatok Pro és Expert nehézségen zajlanak, tehát biztosan nem fognak sikerülni elsőre.

MÉGÍR? Az előzőekben felsoroltam néhány kedvező jellemvonást, ám a cikk végén szereplő szármértékre pillantva kiderül, hogy az RS3 nem nyerte el a tetszésemet. Az újításokat kevesnek találom, különösen, ha azt nézzük, hogy mindezt mennyi pénz kell lecsengetni. Akkor már inkább érdemes ingyen és bérmentve a polcra levenni az F1 Championshipet, mert szinte ugyanazt kapjuk. Csak azt tudnám, hogy mit csináltak a Ubi Softnál az eltelt közel két év alatt? ■ **TASNÁDI ZOLTÁN**

> ÉRTÉHELES



PRO Az időmérő edzésen a feladatokat a legtöbb játékos nem jut el a 71%-ig.

KÖNYÖR Az időmérő edzésen a feladatokat a legtöbb játékos nem jut el a 71%-ig.



KÖNYÖR Az időmérő edzésen a feladatokat a legtöbb játékos nem jut el a 71%-ig.



BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Hatalmas bombaként robbant, és égette bele magát örökre a köztudatba a néhány hónapja megjelent második világháborús akciójáték, a Battlefield 1942. A program folyamatosan növekvő rajongótáborra már épp kezdte megenni az alapjátékhoz mellékelte 16 pályát, amikor a kiadó meglepetésszerűen bejelentette első hivatalos kiegészítő lemezét, amely a csendes-óceáni, az észak-afrikai és az európai hátszínterek után a háború újabb frontjára invitálja hűséges katonáit; az itáliai harcmezőkre.

AZ OLASZ VIDÉK. Tavaly november óta már meg tapasztalhattuk, hogy a BF1942 nem éppen történelmi hűségéről, életszerűségéről válik folyamatosan népszerűvé. Az események, melyeket feldolgoz - finoman szólva - nem teljesen úgy zajlottak, ahogyan azok megtörténtek. Gyakran találkozhattunk benne olyan egységekkel, melyek akkoriban nem

lehettek ott, mégis e gondolatokra fittyet hányva vetettük bele magunka az izgalmas harcokba. A RtR esetében kicsit több figyelmet szenteltek az élethűsége, amit mi sem bizonyít jobban, mint a nagyszerűen kialakított új pályák. Elsőként vegyük most szemügyre ezeket.

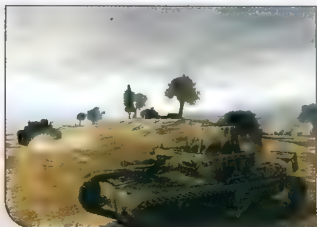
Operation Husky - Történelmi és időrendi szempontból a Husky hadművelet volt a szövetséges csapatok első megmozdulása Olaszország háborúból való kiiktatása érdekében. Montgomery tábornok észak-afrikai győzelme után Szicília déli csücske felé vette az irányt, és a brit 8., valamint az amerikai 5. hadsereg 1943 júliusában támadást intézett az itáliai kontinens ellen, hogy végre megdöntsék Mussolini hatalmát.

Nekünk szövetséges oldalról a partraszállás és az észak-keleti terület teljes elfoglalása lesz a felada-

V1.9

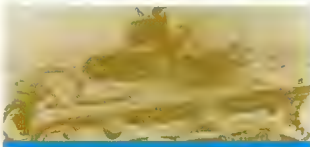
Az expanzió megjelenésével együtt napvilágot látott a legújabb patch is, melyben rengeteg bosszantó hibától szabadították meg a játékot (a Road to Rome sajnos csak az 1.25-ös tartalmazza, ami miatt internetes játékokhoz feltétlenül le kell tölteni az 50 megás csomagot). Íme egy rövid lista a fontosabb újdonságokról:

- November óta a legtöbb bosszúságot az ún. TK (teamkillerek) okozták, akik saját csapattársaikkal golyózáásával percek alatt képesek voltak tönkrevágni bármilyen meccset. Azok, akik mostantól (akár véletlenül is) saját embereiket pusztítják, büntetésben részesülnek. Először is a megjelenési idő duplázódik meg, ezután pedig hupp-hopp ledobja őket a szerver. Végül!
- A mesterlövész-karabélyok (K98, NO4) jóval gyorsabban töltenek újra (33%-kal).
- Pár fegyver fantasztikus hanghatást és kúszót kapott (pl. Browning, BAR, StG44).
- A löszerek nagy része és a légelhárító űtegek jóval kisebbet sebeznek a repülőkre (50%-kal).
- A pályák betöltési ideje még jobban lerövidült.
- A BOT-ok kicsivel okosabbak lettek, az 1.2-es verzió megjelenése óta pedig nem ugrálnak ki mellőlünk a harcokból.



PÁNCÉLOSOK

M11/39. A második világháborúban az olasz haderő korántsem felszereltségéről volt híres, mégis akadtak olyan ígértesnek tűnő páncéloszott egységei, mint például az M11/39 Caro Armato. Az eredeti harcokcisi 1939-ben állították hadrendbe, és 1940-re az itáliai hadsereg legmodernebb harci járművévé vált. Sajnos karmere igen rövid volt, ugyanis 1940 májusában a legtöbb példányt Etiópia-ba vezényelték, ahol 1941-re a szövetségesek majdnem mindet elpusztították, vagy elfoglalták. A megmaradt darabokat aztán Líbiába szállították, de hasonló sors várt rájuk ott is. Időközben kiderült, hogy a tank páncélzata túl vékony volt (7 mm-30 mm), ráadásul a beépített 1,37 mm-es ágyú is szinte használhatatlannak bizonyult.



M3 GRANT/LEE. A számtalan típusváltozatban készült M3-as közepes harcokcisi prototípusa 1939-ben készült el. Nagy erejű fegyverzete félelmetes ellenfélre tette. A Lee néven ismert harcokciskat „élesben” először a bntek vetették be Grant néven az észak-afrikai hadszíntéren. A -as és a -es modelleknek jelentős veszteségeket okoztak. Az amerikai hadtermelesben állították az M4-es Shermanok gyártására, de az M3-asok Burmában a háború végéig harcoltak a japánok ellen. A tank páncélzatának vastagsága 14-57 mm, tömege 27 tonna, a legénység száma 6 fő.



STURMGESCHUTZ. Ennek a kimondhatatlan nevű nemet harcokcisknak a tervezését 1936 és 1939 között végezték. Eleinte a gyalogság hadszíntéren történő támogatására akarták használni, de később rájöttek a tankelhárítás fontosságára, és a továbbiakban e cél beállt a német tervezőmérnökök szeme előtt. Az első prototípusok 1940 májusában görögtek ki a német gyárakból, és ezeket Franciaország megszállásakor azonnal ki is próbálták. A négyfős legénységet igénylő hatalmas harcokcisi súlya 23 tonna volt (hasonlítsd össze az M11/39-es olasz hk. 11 tonnát nyomott), páncélvastagsága 10 mm-től 85 mm-ig terjedt.



tunk. Ellenfeleink az olasz csapatok lesznek, akik alaposan beásták magukat. Elsőként hajóról, vagy ejtőernyősként vágthunk bele a küzdelmekbe. A parton igen nehéz lesz az előrenyomulás, ugyanis rengeteg géppuskafélszettel, egy hatalmas 120 mm-es ágyúval és a német légerővel is számolnunk kell. Öröm az ürmében, hogy partot érve megjelennek a páncélosok, amellyeknek igen nehéz dolga lesz feltornáznunk magukat a német Sturmgeschützok és egyéb önjáró lövegek közt. Viszont ha már eljutunk a város előtti hídig, előbb-utóbb miénk lesz a győzelem - feltéve, ha nem engedünk át senkit.

Operation Baytown. Szicília megszállása után a következő lépés az lesz, hogy az olasz csizmára tegyük a lábunkat. Ezen a pályán a szövetséges erőknek rettenetesen nehéz dolguk lesz, hogy győzelemre vigyék harcukat. Ellenfeleik ismét olasz csapatok lesznek, de ezúttal kacskaringós utak és halálisan keskeny hidak nehezíthetik nekünk. Ha az olaszok jól védekeznek, az újraéledéskor szokásos tépkép nézgetése lesz a leggyakrabban, amelyet láthatunk. A helyszín oly módon lett kialakítva, hogy a szárazföldön egyetlen út vezet az ellenséges kontrollpontok felé, amelyeken - ha az olaszok odapörkölnék tüzérségi zárlóttal - szinte lehetetlenség átjutni. Ezért aztán érdemes az önjáró lövegek kiiktatására koncentrálni, és felhasználni a folyón való közlekedésre szánt LCVP-eket.

Salerno. Ezen a pályán megismerkedhetünk a legkegyesebb olasz hegyvidékkel. A tépkép teljesen szimmetrikus, mindkét fél feladata a pályát alakító hegy tetején lévő stratégiai fontosságú terület megkaparintása és megtartása lesz, ahol újraéledni nem lehet - csak a közeli gerincen. A harcokhoz majd-hogynem teljesen hasonló arsenál áll rendelkezésünkre, viszont a hegy tetején és gerincén megtalálhatók a játékban újdonságot képviselő tüzérségi ágyúk, melyek segítségével a már fent lévőkhöz könnyen hosszú időre beáshatják magukat. Ezért aztán fontos szerephez jutnak a mindkét oldalon megtalálható vadászgépek, melyekkel érdemes a folyó mentén közlekedni, és alkalom adtán be-szűrögni az ellenfél által birtokolt területekre. Szerencsére az 1.3-as verzióban a repülőgépek több találatot elviselnek, mint eddig, ezért kicsivel



BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

ISMERED A BATTLEFIELD 1942-T?

SZERETNÉL EGYET A ANTASZTIHUS ROAD TO ROME HIEGÉSZÍTŐBŐL?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, s talán a három szerencsés nyertes egyike leszel. Nyerj! (három darab eredeti Road to Rome kiegészítőt).

Sorolj fel három páncélost, melyek a kiegészítőben bukkantak fel?

Milyen új nemzetek oldalán csatlakozhatunk a harcokba?

Mikor fejeződött be a második világháború az európai hadszíntéren?

A megoldásokat 2003. március 31-ig várjuk a következő címe, nyílt levelezőlapon. **Gamer Magazin szerkesztősége 1300, Budapest 3., Pf. 210**

több esélyük van azoknak, akik képesek uralni a légteret.

Monte Cassino - Ha van olyan része az olaszországi háborúknak, amelyiket sokan emlékeznek a történelemóráról vagy a dokumentumfilmekből, akkor az a Monte Cassino-i ütközet. Szomorú, elkeseredett harc folyt itt, ahol rengeteg ember vesztette életét. A játékban ezt a véres ütközetet a német és a francia fél vívjá. A szövetséges csapatok feladata a hegy tetején lévő természetes erődíjént funkcionáló apátság bevétele lesz, eközben a németeknek nincs is más dolga, mint tartani meglévő területeiket. A hegytetőre csupán egyetlen út vezet, amelyen három kontrollpont helyezkedik el. Ezeket a helyeket izdáságos küzdelmek árán kell a francia félnek bevennie, miközben a németek két Sturmgeschutzzal, 88-as tüzérgéppuskával és MG-42-es géppuskákkal igyekeznek megállítani a rohamozókat. Érdemes lehet megjegyezni, hogy a pálya sokak számára hamar személyes kedvenc lett. Többek közt a cikkírónak is.

Santa Croce - Nem túl népszerű, ezért aztán ez a hasonló erőkel vívott pálya néha ki is marad a

szerverek listájáról. A megkaparintásra váró kontrollpontok nagyon közel vannak egymáshoz, ezért közelharcba rendezkedjünk be. Mindkét sereg (a német és a francia) egy folyó két partjáról vág neki a zászlók megszerzésének, és fizikai közelség miatt hamar tüzérségi csatába keveredhetnek. Ha sikerült átverekednünk magunkat a saját bázisunk, és ép bérrel nekivágni a hegynek, érdemes minél gyorsabban a stratégiai fontos terület birtoklására koncentrálni. A hegytetőn nem igazán ajánlott leállni harcolni (rosszabb esetben örvöveszkedni), koncentráljunk inkább a zászlók elfoglalására.

Anzio - Ha választanunk kellene, hogy melyik az a pálya, amelyiket kicsivel kevésbé kedvelnénk, mint a többi, akkor erre esne a választásunk. Azon kívül, hogy járművek nélkül hatalmas túrákat kell megtennünk, semmi gond nincs vele, csupán nem kedveljük azokat a térképeket, ahol a küzdelmet hosszú menetelésnek kell megelőznie. Nos, Anzio pedig ilyen. A városkát egy tengerbe ömlő folyó szeli ketté, amelynek két partjáról vágnak neki az egymással megküzdeni készülő felek – az amerikaiak és az olaszok. A folyó partjait négy hid köti össze egymással, melyek közül a tankcap-

dáknak köszönhetően csak kettőn lehet harcolni biztonságosan átkelni. Mindkét fél rendelkezik egy-egy közepes bombázóval, és egyéb páncélozott felszereltségük is hasonló.

MODULOK

Mint minden valamirevaló FPS-t, a Battlefield 1942-i se került el a szokásos mod-láz. Habár a kiegészítéseken ugorkodó lelkes amatőrök munkáját sokban segítő hivatalos SDK még meg sem jelent, így is szép számban gyűlnek a megjelenésre váró jobbnál-jobb kiegészítések. Lássunk most párat ezek közül!

Desert Combat (napjelenk) - Ez az ingyenes kiegészítés a modern harctérre csalogatja a játékosokat, és ez az egyetlen olyan változat, amelynek már létezik kipróbálható verziója. Sajnos térképek fejlesztői egyelőre csak pár új járművel, fegyverrel és játékos-moddelllel büszkélkedhetnek, mégis a játékosok már most kiemelkedő figyelmet szentelnek rá. Az új járművek közt találhatunk M1-es harckocsit, HUMVEE katonai terepjárót és A-10-es tankvasaszt.

www.desertcombat.com



Forgotten Hope (1940-1941) - A Forgotten Hope című modul készítői igencsak szívatják fogukat, ugyanis szerencsétlenségükre kiegészítésük pont ugyanazt a hadszínteret dolgozza fel, mint a most megjelenő hivatalos expanzió, a Road to Rome. Az itáliai és francia terepre olyan járműveket terveztek, melyekből az EA fejlesztői jó párat már elkészítettek, mégis bő számban tartalmaz olyan újításokat, amelyek elkészítésére hivatalos oldalról nem jutott idő. Ezért aztán érdemes rá a jövőben figyelmet szentelni.

fhmod.bfcentral.com



Eve of Destruction (1960-1975) - Ez a látványos mod Kambodzsa, Vietnámba és az indonéz háborúba invitálja a játékosokat. Sajnos a készítő a képek kívül túl sok információval nem szolgál, de már azok is elegendők ahhoz, hogy meggyőződjünk arról, hogy sokat ígérő próbálkozásról van szó. A fejlesztők elmondása szerint rengeteg munkát fektettek egyéb kiegészítések fabrikálásába (Pl. Op. Flashpoint fegyverek), ezért biztosra vehetjük, hogy tapasztalatban nem lesz hiány.

eod.bf42.com



ÚJ EOVSEŐEK ÉS FEÖVVEREN. A pályák kialakítása mellett a készítőknek sikerült tartaniuk magukat saját minőségi követelményeikhez, aminek hála nagyszűrű új járműveket és fegyvereket sikerült mellékelni a küldetéslemezhez. Igaz, hogy számuk jócskán alatta marad az etalonnak számító Operation Flashpointban található mennyiséghez, mégis elegendőnek éreztük azokat. Ugyanis az új harcokcsip olyan többletet adnak a játékhoz, ami

MAGYAR MOD HÉSZÜL!

Magyar MOD készült! – Érdekes hírre lettünk figyelmesek a cikk leadásának pillanatában. Két lelkes fiatal belevágott az első magyar BF mod készítésébe, amely ha minden igaz, három pályát fog tartalmazni: Don Kanyar, Balaton és Budapest Ostroma.

Az Igeretes modulhoz 7 új járművet terveznek: Tas, Turán II, Nimród, tankzállításra is képes partraszálló hajó (Ict-mk6), M19 Duster AA tank az amerikaiknak, német Wirbelwind Flaktank, továbbá, ha sikerül, egy oldalkocsis BMW. Ezenfelül egy új kassza tervezését is fontolóra vették, aki lángszóróval fogja sütogetni a szalonját. A fejlesztők rengeteg minden elkészítéséig végeztek már, de a további munkákhoz még mindig segítséget kérnek. A felkesz valjokköz jelentkezők ezt erre a címre várnak

aharszti@freemail.hu



őszintén szólva már nagyon hiányzott belőle. A legfontosabb előnyük, hogy mindegyik újonnan megjelent páncélozott jármű oláhlása fedett, tehát a tankok géppuskája mögött állóknak mostantól nem kell attól rettegniük, hogy amint kidugják fejüket, valamelyik mesterlövész lecsapja őket.

Ezek közül a két legfigyelemreméltóbb jármű a német tankgyilkos Sturmgeschütz és az amerikai M3-as közepes harckocsi. Amíg a jármű vezetője az irányítást és a nagy kaliberű ágyúval vesződik, addig a fent elhelyezkedő társunk végre biztonságosan szemmel tarthatja az elpusztításra igyekvő aknavetős katonákat. Így a játék egyetlen hiányossága, a csapatjáték során elengedhetetlen, de a BF1942 esetében mégis gyakran hiányolt együttműködés még nagyobb színpadot igényel.

A Road to Rome-ban két új repülőgép is megjelent. A szövetségesek oldalán a dupla lévcsovarakörrel ellátott Mosquito, a tengelyhatalmakin pedig a hasonló tulajdonságokkal rendelkező BF-110-es. Mindkét repülőgép valamiféle átmenetet képez az eredeti változatban lévő B-17-es nehézbombázó és a könnyű vadászgépek közt. Manőverező készségük ugyan jobb, viszont fegyverzetük alatta marad a „Repülő Erődnél”. Most már csak egy német nehézbombázó hiányzik a játékból.

A kiegészítő lémez - címéhez híven - két új nemzetiséget vonultat fel a harcműködők. Ezúttal belebújhatunk az alacsony moráljúkról és gyenge felszereltségéről híres itáliai hadsereg, no meg a francia felszabadító légión bűbzóiba. Az előbbiek kezébe mindössze egyetlen új fegyver jutott, amelyet megpillantva sokan csak mosolyognak - meg kell hagyni, nem véletlenül. A Breda alacsony tárcskapáncsai rendelkező automata géppárbély, amelynek nemcsak pontossága, de tüzelési sebessége is bőven hagy kívánni valót maga után. Előnye, hogy vé-

letlen találát esetén igen nagy sebzést okoz. Ezen felül új fegyverként üdvözölhetjük a britek oldalán megjelent, Sten névre haligató, ugyancsak rossz hírű gépkarabélyt, amelynek eredeti változata sok bosszúságot okozott a katonák számára, ugyanis az folyton beragadt.

Több helyen is találhatunk utalást rá (kézikönyv, weboldal), mégis több ország próbálgatás után is képtelenek voltak elhozni a bajnoktetek, azaz a K98-asra és az NO4-es karabélyokra szerelhető zsuttyokat. Talán a kiadó az utolsó pillanatoknál brutálisan találta, és végül nem került bele a játékba, de ha mégis ott van, csak mi voltunk esztelenek, akkor kéne „jelezte” számunkra. Ungvácsnak sajnos talán, hogy a szöveget és a francia csapatok még mindig amerikai fegyverekkel harcolnak, amit reményeink szerint a készítő vagy a lelkes moddygatók hamarosan orvosolni fognak.

MINDEN ÚT RÓMÁBA VEZET. A legtöbb kiegészítő lemezezőt gyakran simondhatjuk, hogy újítását kevésnek érezték, és a vele járó fejlesztéseket igazán tartalmazhatta volna az eredeti változat is. Ez alkalommal azt vetjük észre, hogy ez a gondolat még csak meg sem fordult fejünkben. Habár az újdonságok száma (6 pálya, 8 jármű, 4 fegyver) értékelésünk ellen szól, mégis úgy véljük, hogy az egyre gyarapodó lelkes BF társadalom ennél többet nem is kívánhatott volna.

Minden fejlesztés, amelyet az RtR telepítése után a játékokhoz kapunk, arról az igényességről tesz tanúbizonyságot, amelyről már tényleg óta jó páran meggyőződhattak, és ez a nagy kárpótlás az első hallásra kevesnek tűnő újdonságok számát. Az expanzió éppoly tökéletesre sikeredett, mint maga az alapsomag, a következő elkészüléséig pedig biztosra vehetjük, hogy még jó pár hónapig képes lesz lekötönni minden egyes veterán és újoncot egyaránt.

CHRIS

> ÉRTÉHELTÉS



PRO az „*pr*”-et egyszer sen bírta csak > fel u, ne mze
1 seg > „*e*”-telbb hordocsk.

KONTRA meg mindig eremével és gyors internet előrelépéssel.

► CD-ROM COLLECTION

Return to Casde Wollenstein: 90%

PROJECT

Jelen számunk megvásárlásával az akciójátékokat kedvelő Tisztelt Olvasó nagy fokú gazdasági megfontoltságról tett tanúbizonyságot. Mostani teljes játékunk, a Giants kategóriájában máig az egyik legjobbnak mondható: az izgalmas és változatos akciórészeket ügyesen fűszerezték stratégiai elemekkel. Hasonló elképzelés lebegett a Radon csapatának szeme előtt is a Project Nomads elkészítésékor, csak nekik sajnos nem sikerült közel sem olyan kiemelkedőt alkotniuk, mint két évvel ezelőtt a Planet Moon fejlesztőinek. A Project Nomads sajnos tényleg minden részösszetevőt tekintve elmarad a hozzá nagyon hasonlító Giantstól, ennek ellenére a boltban azért a játékért bizony kemény ezreseket kell leszurkolnunk. Ezzel szemben mi, a Giants mellé még adunk egy minden jóval tell, 148-oldalnyi olvasnivalót és egy bónusz CD-t is, így mindenkiben akár utólag is tudatosulhat - hisz hülyék azért nem vagyunk -, milyen jó vásárt csinált az újságárusnál.

ÍGÉRETES HEZDETEH. Pedig minden olyan jól indult! Az alapszituáció szerint a múltban dőlt katasztrófákkal teli háború teljesen elpusztította az egész bolygófelszínét. A csatákat túléltek csekély számú lakosság a felhők közt lebegő szigeteken talált menedéket, nomádokká lettek, és itt tengetik erősen megváltozott életüket. Ebből a kissé banális, de rengeteg lehetőséget maga mögött rejtő történetből a jobb sztorilírók ámulatba ejtően változtatás és részletes eseménysort hoztak volna össze. Nem így a Radon Labs, aki képes volt paragon heverve hagyni a lehetőséget, és szinte minden háttéranyagot mellőző „történetet”, szinte csak eseményvázlatot írni a játékhoz - ezért aztán semmi blizzardos érzésünk nincs, hogy tényleg kidolgozott, részletes világ részei vagyunk. A sztori a rövid idő után lassan és unalmasan hömpölyög előre szappanoperáktól nem túl messze álló átvetető szövegekkel, alkalmanként némi akcióelemekkel fűszerezve.

Számos próbálkozást láttunk már stratégiai és akciójáték keresztezésére, a Nomads viszont kicsit fogyatékos lett mindkét elemet tekintve. Itt is alapvetően egy bázist kell menedzselnünk, pontosabban csak felépítenünk, a játék többi részében pedig az eszemtel lovoldozás van a hangsúly. Alapban külső nézetből irányíthatjuk karakterünket, aki övében tárolja a különböző épületek felhúzásához szükséges „tervjazokat”. Feladatunk csupán annyit,



hogy beszerezzük ezeket, majd kis lebegő birodalmunkban felállítsuk őket az előre kijelölt helyek közül arra, amelyik nekünk a legjobban tetszik - sok variálási lehetőségünk nem lesz. Lényegében annyiban nem mindegy, mi hol van, hogy az ágyúk mindenfelé tudjanak löni, hogy az egyes épületek lehetőleg viszonylag biztonságosabb helyen legyenek, és ne blokkolják a lézerek tűzvonalait. Alapvetően azzal van a gond, hogy szinte csak két igazán használt épülettípusunk van: a lézergyűj és a repülőtér, a többi csak ezeket szolgálja ki, vagy szinte teljesen felesleges. Annyi változtatási lehetőségünk még van, hogy az azonos típusú artefacteket a megfelelő épületben egymással összeolvaszthatjuk, így például két ketteszintű őrtoronyból egy hármaszintűt hozhatunk létre, aminek fő előnye, hogy ez már csak egy építkezési helyet foglal el (egyes szin-

tű lőtoronyt egyébként nem is érdemes építenünk, ezek ugyanis még nem képesek segítségünk nélkül működni!).

ACTION! A játék akciórésze olyan hihetetlenül összetett stratégiai hátteret rejt maga mögött, hogy Nagy Sándor, Napóleon és von Rundstedt tábornok közösen sem tudta volna eldönteni, hogy a „számtalan” alkalmazható taktika közül melyik a legmegfelelőbb. Az általános alapfelvet, hogy szép komótosan haladó szigetünkről meglátjuk a távolban az ellenséges, kis hatótávolságú őrtornyokat. Stratégiai zsenink ekkor megfontoltan leállítja a hajtóműveket, majd beüli egy tetszőleges lövegállásba és lebombázza a szép nagy piros célkeresztet megjelölt tehetetlen ellenséget. Ha mindent rityára aprítottunk, folytathatjuk utunkat, amíg a





távolban megint meg nem látunk néhány megsemmisítendő, egyelőre harcceptelen objektumot - melyek nemhogy atomcsapás ellen, de még a mi ágyúink ellen sem védenek. Őrtoronyba be, puff-puff, irány tovább. Valamivel azért összetettebb a helyzet, ha ellenséges repülők is jönnek, ilyenkor már némi célzóképessegre is szükségünk lesz, lévén a ravasz Sentinerek össze-vissza manővereznek a felhők közt, sőt nem átalnak bombázni szerény felségterületünket. Tovább bonyolódik a helyzet, mikor egy teljes ellenséges szigettel kell megküzdöznünk - itt már tényleg meg kell fontolnunk, milyen sorrendben is érdemes likvidálnunk az egyes épületeket. A nagy dinomádórnak közepette bármikor átvethetjük az irányítást bármelyik lőtornyunk felett, ha abból épp jobb belátás nyílik célpontunkra - ágyúinknak ugyanis nagyon behatárolt forgástérük van.

Emellett a folyamatos lövöldözés mellett néha érdemes gyorsan visszaváltani FPS-nézetbe, és megjavítani a harcban nagyon megsérült épületeket - ehhez egyszerűen melléjük kell futni, és „repair”-t nyomni - persze, csak ha van elegendő energiánk hozzá -, majd gyorsan visszavenni az irányítást kedvenc lövegtoronyunk felett - ez a mókázás képezi a játékmenet legnagyobb részét.

Néhány esetben hagyományos, Max Payne-nézetben is irhatjuk a rosszfiúkat, ekkor a Giants-

ben/MDK-ban megismert hátra szerelhető jétpac-kunk, valamint hordozható lézerfegyverünk és bombánk közreműködésével lesz mérsékeltlen izgalmas kalandokban részünk. Ennél élvezetesebb az a lehetőség, hogy, ha úgy látjuk jónak, repülőgépet is kaphatunk magunk alá, és a levegőből szórhatjuk az áldást; ez a szokatlan irányítás ellenére az egyik legélvezetesebb része a programnak.

A HELYZET TOVÁBB ROMLIK... Egyszerű shoot 'em up esetében a gyönyörű grafika is simán élvezetessé tudja tenni akár a középszerű játékokat is - lásd Incoming, Incoming Forces. Szerintem a Nomads is sokkal több pontot kapott volna, ha valami emberibb grafikus motort kap maga alá, és a fejlesztők nem maguk állnak neki kotyvasztani egy multikonzol engine-t. A megvalósítás szinte szöges ellentéte a Giantsben láthatónak. Alacsony poligonszám, egyhangú táj jellemzi a játékot, és valahogy iszonyú vérszegény az egész - semmi látványos fény- vagy robbanás-effekt. Eredetileg azt hittem, valami videokártya driver-gondom van, annyira viccesnek tűnt, hogy a táj szinte csak vörös, fekete és kék színekből épül fel. Talán emiatt van igen erősen levéve a fényerő, éjjel szinte csak a körvonalat látni, a többi pedig képzeljük oda magunknak - utójára a Thingben kellett így meresztenem a szemem, hogy lássam, nagyjából hol vagyok.

A hangok szintén igen hiányosak, alig vannak zörejek, zeneképpén pedig valami monoton, zúgó háttérizé megy, amelyet kénytelen voltam dübörgő Rammsteinre lecserélni, hogy el ne aludjak a játékban. Szép dolog, hogy a három választható karakterhez különböző építéledesign tartozik, de e helyett az apróság helyett inkább olyan sokkal fontosabb dolgokra kellett volna fordítani a felesleges energiát, mint mondjuk még néhány használható épület

megtervezése, rendes grafikus motor összehozása, vagy olyan apróság, mint a billentyűzetkonfigurálás lehetősége. Kicsit több odafigyeléssel egész jó játék is lehetett volna a Nomadsból, de ilyen formában az egyjátékos mód számomra nagyon egyhangú volt. Multiplayerben a nyolc egymás ellen küzdő sziget egész egyedi és érdekes játékelményt nyújt, de én valahogy nem hiszem, hogy a nyári Guru-tábor ettől a játéktól lesz hangos.

EZ MOST NEM JÖTT ÖSSZE... A fejlesztők sajnos valahogy két szék közé huppantak: a Project Nomads akciójátéknak nem eléggé szép, stratégiai játéknak pedig nem tartalmaz elég lehetőséget. Engem alapvetően a játékmenet nem fogott meg, de lehet, hogy másnak jobban bejön ez az érdekes egyveleg: aki már nagyon megunt a Giantset, talán adhat a Nomadsnak is egy esélyt. ■ **OREG**

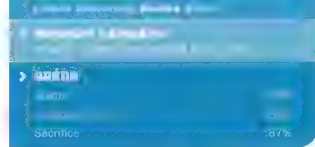
> ÉRTÉHELES

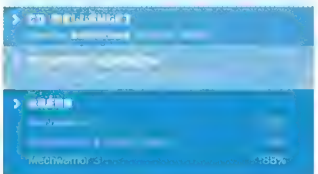


PRO a Project Nomads engine a Unreal Engine 3-hez képest 65%-kal gyorsabb, mint a Unreal Engine 3.

KONTAKT egyhangú grafika > szegényes hangok > kevés stratégiai lehetőség

> CD MELLÉKLET







A HÓNAP PRÜNTVÖGÉSE

PPOT GAME BOY BAND: COMIC BAKERY

Rendhagyó prüntvögés az e havi, ugyanis nem valamelyik régi játék zenéje kapta a címkét, hanem egy új keletű muzsika, mégpedig a Press Play On Tape nevű zenekar poénklipse. A hat dán srácból álló együttes a C64-es három hangcsatornás klasszikusainak modernkon újrálesztését tűzte zászlajára, és koncertjeiken is olyan „számokat” játszanak, mint a Commandos, a Krakout vagy a Ghosts'n'Goblins zenéjének hangszeres feldolgozása. A PPOT tavaly nyáron egészen különleges tréfalap mutatta meg, milyen az igazi fanatizmus: fiúcsapat-paródiát készítettek, és kippet forgattak a saját maguk által írt szripos számhoz, amelynek témája természetesen a C64-es. Az embert a röhögőgörcs kerülgeti, amikor meglátja a később Inter Karate-figurákka alakuló srácoakat, amint Backstreet Boyst megszégyenítő ügykezeléttel vonaglanak a kamera felé, miközben azt énekelik, hogy „ahányzszor csak lehet, bekapszollik, mert Te tudod, hogy mi kell nekem...” Kötelező darab! (Letöltés: www.pressplayontape.com/)

PPOT - Comic Bakery.avi

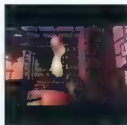
...5 ÉVE: MYTH

A Bungie remek RTS-e a ma oly divatos taktikai stratégák előhírnöke volt, és a WarCraft-klonok virágzása kellős közepén vezet- te be a taktikai szemléletet. A Myth az építkezés és a gyűjtögetés teljes elhagyásával csak a hadmodszulatokra koncentrált, és minden játékelemet alávettett ennek. Az egységek használhatósága és kombinálhatósága példaértékű volt, a forradalmian új 3D-motor pedig az irányíthatóságot tökéletesítette szabadon állítható kameranézetével. Ma már mindez teljesen megszokott, de 1998 elején a Myth megérdemel- ten vonult be a halhatatlanság közé, sajnálatos módon az azóta megjelent második és harmadik rész már nem tudott haladni a korral. A játék egyébként igen mókás(?) buggal rendelkezett az első patch megjelenéséig: bármelyik nehézségi fokot választotta is ki a játékos, mindig a legnehezebb beállításokkal kellett játszania...

...10 ÉVE: THE 7TH GUEST

10 évvel ezelőtt még a kalandjátékok számítottak a legnépszerűbb játékműfajnak. A piacon természetesen a Sierra tarolt, adigra már kiadták logikai fel-

adványokból álló „kalandjai- kat” is, a Castle of Dr. Brait és az Island of Dr. Brait. A Virgin kiadásában megjelent 7th Guest ezt a vonalat erősítette, ám a külsínt nem lehetett egy kalap alatt emlegetni a riválisokéval. Ez a prógi volt ugyanis az egyik első olyan játék, amely kihasználta az akkoriban még újak számító



meghajtó, a CD-ROM képes- ségeit. A műfajban addig megszokott rajzkimdsinng helyett így gyönyörűen rendezelt 3D-grafika pompázhatott a játékban, a helyszínek közti sima átvezető animációk mellett pedig a CD-minőségű zene is felférhetett a korongra. A profizmus és a komolyság a sztorira is kihatott: a játékosnak Henry Stauf örült játékgyáros szellemeiktől hemzsegő házában kellett megoldania trükkös feladványokat ebben a horror- kalandban. A prógi – és két évvel későbbi folytatását, a 11th Hour – a szakma és a játékosok áhítlata kisérte, és a 7th Guestnek köszönhetően megindult a klónok áradata, aminek nem utolsó sorban a Myst-sorozatot köszönhetjük.

...15 ÉVE: BATTLE CHES

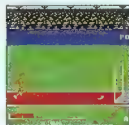
Sakkjátékba nem könnyű újítást hozni, gondoltuk egészen 1988-ig, amikor az Interplay – előbb PC-n, majd Amigán és C64-en – ki- hozta a Battle Chess. Ez a prógi vezette be a sakkhi- gúrák animálását, ami igen jó ötletnek bizonyult, különösen az ütőkor lejátszódo vicces



„csaták” megrendezése. A legtöbb játékos néhány pró- bameccsel nyitotta a játékkal való ismerkedést, amelyek során jókat röhögve kipróbál- ta a középkori küllemmel megáldott figurák összes lehetséges elhalálozá- sát... A program ráadásul funkcionalitását tekintve is rendben volt: többféle nehézségi fokozat, replay opció és sakkfeladványok ké- szítése egyaránt szerepelt a Battle Chessben, PC-tulajok pedig modernben is nyomul- hattak egymás ellen. A kon- cepció természetesen felka- pott lett, és rengeteg követőre talált, amelyek közül a Star Wars Chess volt különösen mókás. (Letöl- tés: web.externet.hu/sk/c64)

...20 ÉVE: DECATHLON

Az 1983-as évből a Decathlon érdemes bevérsi a sportjátékok történelemkönyvébe: ahogy a prógi cí- me is jelzi (decathlon = tízpróba), ez volt az első olyan szórakoztató szoftver, amelyben több sportá- ból álló teljes bajnokiságot lehetett rendezni. A sportágak (diszkoszvetés, futás, ugrás, rúdugrás stb.) játéktechnikailag nem különböztek egymástól, és irányításukkal a játékos is megmozgathat- ta, ugyanis a joystick heves jobbra-balra rángatásával le- hetett futásra bírni a képer- nyőn megjelenő sportolót. Ez a játékmoment alkarizom-erő- sítőnek sem volt utolsó, vi- szont a botkormányokait igen gyorsan fogyasztotta, úgyhogy a mikrokapsoló-gyártók részvényei meg- ugrottak, amikor a Decathlon megjelent... (Letöl- tés: www.c64.com)



FAR WEST

Naptól, sebesen kavargó portól cserzett arcára kopott kalap karimája vet rejtélyes árnyat. Félrelebbenő hosszú kabátja alól legjobb barátja, egy jól ápolt, fényes hatlövetű markolatán csillan meg a szikrázó napsütés. Alig ötven lépésre vele szemben egy rosszcáru gringó köpi a bagót a fűtca porába. A klsvárosra nehezedő dermedt csendet mennydörgésként verik fel a szinte egyszerre felvillanó coltok torkolat-tüzel...

Sokunk gyermekkori álmához, a kalandokkal, veszélyekkel, hősökkel teli vadnyugati cowboy-élethez kerülhetünk egy lépéssel közelebb a Far West jövőtárból. A cowboyok ezúttal azonban eredeti marhapásztor szerepükben tűnnek fel az olasz westernek és Karl May kalandorai helyett. A játékban farmerként, néhány marha birtokában találjuk magunkat egy vadnyugati préri keltős közepén. Célunk nem más, mint a farm fejlesztése, a csorda szaporítása annak érdekében, hogy a marha eladásával munkánk hasznot hozzon.

A marhacsorda fenntartása persze korántsem egyszerű dolog. Azok a

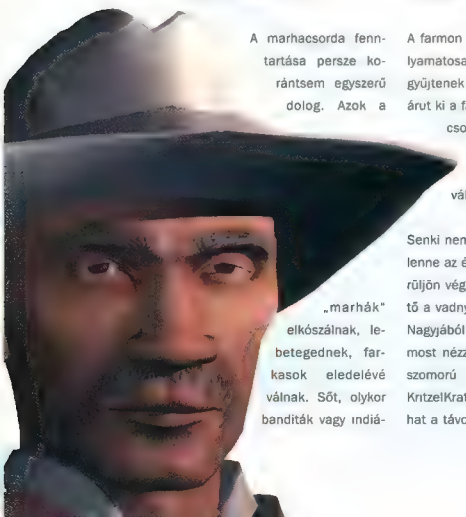
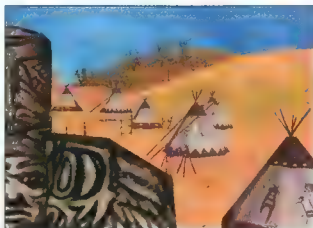
nok is arra vetemednek, hogy eltereljék a jó kövér legelőn nevelt állatainkat. Szerencsére a közeli kisváros kocsmájának söntésénél szállás, kaja és némi fizetség reményében megbízható cowboyok és farkasvadászok állnak rendelkezésünkre. Közülük néhányan a fegyverforgatásban is járatosak. Fontos ez a vadnyugaton, ahol a gyakran távolinak tűnő törvényes rend néha nem hagy más lehetőséget a farmerek számára, minthogy törvényes javaikat, törvénytelen eszközökkel védjék meg, mi több, ilyen eszközökkel tegyenek szert más tulajdonára.

A farmon kívül szinte peszeg az élet. A városba folyamatosan érkeznek új alakok postakocsin, papok gyűtenek a gyülekezet részére, szekerek hordják az árut ki a farmokra. Cowboyok érkeznek eladni szánt csordákkal, bankrablók vágatnak el a széf tartalmával, és pisztolypárba j eredményt várja egykedvűen a temetkezési vállalkozó.

Senki nem mondta, hogy a Távoli Nyugaton könnyű lenne az élet, ragadd meg hát a gyeplőt, hogy kiderüljön végre, ki lesz a legsikeresebb marhatenyész-tő a vadnyugaton.

Nagyjából ez az, amit a Far Westről a hírlap is ír, de most nézzünk jobban körül azon a farmon, hiszen szomorú bár, de kevés esélyt látok rá, hogy a KritzelKratz karcolmánya komolyabb sikerre számíthat a távol-leletől akár a távol-nyugatig is.

A játékban található történet 18 epizódban meséli el Jack Walton történetét, miként vált korának legnagyobb marhamágnásává. A játék - egyenként bemutatva a legfontosabb teendőket - még tanácsokkal is ellátja az első lépéseinket. Ezután minden epizódban a játék egy-egy új lehetősége bontakozik ki, ám mindig néhány marhával és fukaron kimért kezdőtőkével indulunk.





Egyjátékos módban további öt nagyobb szabású feladatban tehetjük próbára a cowboyokat, melyen túl legfeljebb 4 játékos multiplayerben is összemérheti erejét.

Valamennyi játékmódban a gazdaság irányítása viszi el a feladatok túlnyomó részét. Röviden összefoglalva:

- babot, kávé veszünk
- kihajtatjuk a csordát valamelyik legelőre
- viszünk ki babot is, kávé is
- a cowboy és a marha jól elvannak
- a marhák sokasodnak, a cowboy babot zabál
- kiküldünk egy bélyegező szekeret
- amelyik marhát el tudják kapni, jól belesütöthetjük a jelünket
- a cowboy a megjelölöket behajtja a karámba, onnan pedig a városba eladni
- ezután veszünk babot, kávé...

A játék lényege tehát ennyi, de azért nézzünk meg néhány fontosabb részletet.

FARM. Minden küldetést egy meglévő farmon kezdünk, melyen mindössze néhány apró fejlesztést végezhetünk. A farm gyakorlatilag menüként használható, adott épületet kiválasztva a hozzá tartozó funkciók elérhetők. Itt található a karám, amelyben etetést igényelve dekkolhatnak az állatok, várva a kereskedőhöz „szállítását”.

A legelőn dolgozó cowboyok etetésére és a marhák bélyegzésére kétféle szekeret kell vásárolnunk, melyeket a koccsiznból lehet kiküldeni.

Mivel csak bélyezett marhákat lehet eladni, ezért a backboard szekeret időnként ki kell küldeni a legelőre, hogy az új szaporulatot eladhatóvá tegye. A bélyezett marhákat eladás előtt a karámba kell hajtani, mert az eladást csak innen lehet kezdeményez-

ni, melynek során tíz marhánként egy cowboy elhajtja őket a városba, és ott pénzzé teszi a csordát. A farm egyben a városban vehető fontos javak raktára is. Nem túl igényes tehenész legényeink beérkészték a kávéval, amiről azt a porfelhőnek látszó „ködöt” eregetik. A szatócs sovány választékát még moráljavító tüzes víz, valamint lőszert alkotja, mind a cowboyok ellátására.

LEGELŐ. Az igazi nagyüzem, ahol elegendő füvel és idővel a marhák sokasodnak. Azt nem mondhatnánk, hogy szaporodnak, hiszen minden előjel nélkül egyszer csak feltűnnek a gondviselés ajándékaként. A legelők állapota nagyon fontos. A túllélegeléssel kimerített legelőn az állatok már nem szaporodnak, és gyakran megbetegednek, amit elkerülhetünk a létszám kordában tartásával.

A farmról szekéren kihordott bab és kávé a cowboyok energiáját, míg a whisky a jókedvüket tartja munkaképes szinten.

COWBOY. A város kocsmájában a lasszó és a revolver mesterrei alig várják, hogy valamelyik jól fizető farmon dolgozhassanak. Tapasztalati szintjük és különleges képességeik különböztetik meg egymást a másiktól. A farmon nekik szánt épületben időznek, míg feladatot nem kapnak, innen küldhetők a csordához, vagy egy kis fegyveres perpatvarra. Fegyverpárjakkal akkor alakul ki, ha a lőszerezellel rendelkező cowboytól marhát, legelőt akarnak elorozni a csúnya haramiák, vagy akkor, ha magunk folytatunk banditizmust.

Korlátozott lehetőségeink ilyenkor kimerülnek az ellenfél kiválasztásán és két cselekvés közötti választásban. Miközben megy a puff-puff, fogy a lőszer, az idő és az energia. Végül kiderül, ki nyert, aztán jöhet az extra adag kávé a sebek gyógyítására!

VÁROS. A tehenészetet magasztos és kielégítő gazdasági tevékenységét a városban vásárolható szállódával, valamint banki kölcsönökkel lehet még teljesebbé tenni. Még beteg marháinkhoz is hívhatunk városi orvost, ezért aztán nem panaszodhatunk az ellátásra. Előfordul azonban, hogy a kevéske szolgáltatás további csorbát szenved, és a város nem vesz át tehenet. Eppen ezért lehetőség van legalább 20 tehenéből álló csordát szomszédos városokba (a térkép szélére) hajtani, de kereskedhetünk a hadsereg helyi erődjével és az indián településsel is.

A Far Westből hiányzik valami. Valami, ami motíválná a játékost, valami, ami hosszabb időre lekötne az érdeklődését.

Már a vadnyugati gazdasági játék ötletéről szóló első hírek is csábítóak voltak, ám a monotonra sikerült gazdasági rész, a gyenge akció és a sivár játékművet mellé mindennek tetejébe kaptunk egy csapnivaló programot. Utóljára tíz éve nem idegesített, ha egy játék nem futott multitaltkában. Még a játék leállítását mellett sem lehet átváltani más programra. A pillanatálj pedig nevéhez híven le is állít mindent, így semmi tevékenységet, még a képernyő görgetését sem engedi.

Gazdasági, stratégiai játékokban pedig a megállított időben kiadható utasítások jól ellensúlyozhatják az interfész hiányosságait, amire a Far Westnek nagy szüksége lenne. A kezelés nem igazán kiforrott. Megnézhetek volna valami nagy nevet, hogy is kell ezt csinálni. Kicsit erősen fogalmazva, az összhatalom megállítja, a kezelés nem igazán kiforrott. Megnézhetek volna valami nagy nevet, hogy is kell ezt csinálni. Kicsit erősen fogalmazva, az összhatalom megállítja, a kezelés nem igazán kiforrott.

A hangulat fokozásában jeleskedő zenét azonban érdemes megemlíteni, amely audio track formában némi Morriconé-beütéssel csillapítja a játék más területein érzékelhető hiányokat. ■ LAZI

> ÉRTÉHELES



PRO szinte érzékelhetetlen a ritkán látott, hangulatos környezetet a hamar elcsúszhatóság a játék folyamatait

HONTRA hatalmas cselekmény minden játékmodban a hosszú töltési idő a hosszú ideig nem találkoznak a multiplayer játékosok



America's Army:

OPERATIONS

– Hmm... Colin, a Pentagon szerint a fegyverzetünk fejlettségi állapota megfelel a 2020-as normáknak?

– Ez magától értetődő, George!

– A rakéta-elhárító pajzsunk, a földalatti nukleáris fegyvereink, a láthatatlan repülőink és a katonai műholdjaink költségel is fedezettek?

– Ugyan, George, miért aggódsz, hisz tudod, hogy bármikor megvédjük ezt a bolygót, meg még három másikat akármelyik önkényes, dominálni vágyó hatalomtól!

– Természetesen tisztában vagyok vele, csak most látom, hogy a hadsereg számára mozgósított összességből 7 millió még itt fekszik talonban. Mit gondolsz, mire fordíthatnánk?

– Mát... ööö... elihatnánk?!

– Colin, öregrű, tudod, hogy nekem nem szabad...

– Ennyivel még csak elbaldogulok egyedül is... de ha ragaszkodsz hozzá, persze fordíthatjuk katonai célokra is. Mit szólnál mondjuk, ha játékokat fejlesztenénk belőle? Olyan számítógépeset, tudod.

– Abból mi hasznunk lenne?

– Tudod, a mai fiatalságot teljesen megbolondítja egy a komputer. Vannak, akik nem fegyvereket terveznek rajta, vagy a műholdas tőrképen célpontokat jelölgetnek, hanem egyszerűen csak játszanak. Na most, ha mi adnánk nekik egy játékot ingyen, amelyikben látnák, hogy a hadsereg milyen csodálatos lehetőségeket tár fel előttük, talán leszerződnenek. Gondol csak el, két legyet ütünk egy csapásra. Nőnénk a szemükben, mert azt hinnék, hogy törődünk velük, és még a human erőforrásaink is gyarapodnának.

– A Colin, hát ezért fizetlek!

– George, tudod hogy nem ezért...

– Rendben, akkor ezért nem, de az ötletedet, azt megfogadjuk. Át is szölok a Pentagonba, hogyha már amúgy is építkeznek, valami kis helységet különítsenek el játékefejlesztésre!

Bizony-bizony, eljött az idő, mikor a verbunk is végképp átlépett a kocsmák kellemes közegéből a virtuális valóság talajára. Amint azt a fogantatás fenti hiteles (leszámítva persze, hogy kedvenc paprikajancsinnak és a külügyminiszternek feltehetőleg semmi köze nem volt a program kiállításához) megörökítése is bizonyítja, az Egyesült Államok Hadserege tavaly buzgó fejlesztésbe kezdett (és tényleg 7 millióból, igaz ez a költség az Ops testvére, az rpg-beütéssel megáldott Soldiersre is kiterjedt), valószínűsíthetően golyó... izé, utánpótlásának biztosítása érdekében. (Elégge naiv gondolok.) A program igazi vonzerejének ingyenes mivolta nevezhető – a termék bármikor letölthető, és (az igazi unikum) törvényszegés nélkül használatba is vehető. A recon még a CD-mellékletre is felkerült, és sokatok bizonyára ki is próbálta. Az ok, amiért csak most foglalkozunk vele így, nyomtatásban, az 1.5-ös verzió megjelenésében keresendő, mellyel az Operations végre teljes értékű produktummá lépett elő – az eddigiek inkább csak amolyan testesebb démonok illettek be.

Abszolút multiplayer (nincs net, nincs játék) csapatorientált taktikai fps-sel van dolgunk, azok közül is a keményvonalasabb fajtával – a móka körökre osztott, küldetésalapú és respawn-mentes. Az éles csatákig hosszadalmas procedúrán kell átvégződünk magunkat. Már „online bakánk” létrehozásakor is szembeötlő a kezelőfelület kényelmetlensége, kigondolatlanúsága (no meg a menü példátlan igénytelensége) – sokaknak tán el is veszi a kedvét az 5-6 lépésből álló ki-be ugráló folyamat. (Melynek végén, ha a bejelentkezés nem sikerül 5-10 másodpercen belül, a program „Timed Out!” felirattal vágja arcon a feleslegesen szenvedő, lassabb kapcsolattal rendelkező játékos...) A következő lépés a tréningek teljesítése (mely szintén csak a központi hitelesítő szerver közreműködésével lehetséges). A négy alapképzés a pusztá éles-játéknak is feltétele, míg a maradék kettőt (légi desztantos és magas szintű lövészet) csak akkor szükséges elvégeztünk, ha ejtőernyős pályákra kívánunk bejutni, vagy ha mesterlövészpuskát szeretnénk a ke-

zünkbe venni. Ezúttal még az alapok belénk verése sem tűnik hiábavalónak, hisz az elismerésre méltóan realisztikus fegyverkezelés némely fortélyára én biztos nem jöttem volna rá. Példaképp, a pontos célzás érdekében a szemhez kell emelni a fegyvert, valamint külön gomb szükségesített a gránát kibocsátásához és az eldobásához. Ez a szekció relatíve tisztességesen megoldott (bár a HL Opposing Force tutorialja jobban elcsipette a tipikus jenkis stílust), és a látvány is ekkor mutatja a legszebb arcát.



A játékos ezek után már felhevülve várja az igazi megmérettetéseket, ám a program csak lelombozni képes. A pályákat ugyanis nemhogy botokkal, egyedül sem szemléltethetjük meg, hisz még csak szerveren indítani sem lehet a menükből. Marad tehát a hiva-

SZERVERINDÍTÁS GÖVSZERÜEN

lme az újabb példa a játék összecsapottságára. Már rég láttam olyat, hogy szervert egy külön batch fájljal lehessen indítani, valamint annak részleteit a bat-el és a hozzácsapott ini-t szerkesztve kényyszerüljünk beállítani (külön érdekesség, hogy itt Xbox paraméterek szabályozására is lehetőségünk nyílik). A logikamerevség megjelölés azonban akkor ért, mikor a központi „authentication server” letöltött, ahogy a programba visszalépve saját alkotásomra próbáltam kapcsolódni. Hát ezért látni szinte csak hivatals hostokat...





talos, kizárólag amerikai (ezekből van sok), valamint a nem hivatalos (ezekből van kevés és általában jelszavas) szerverek közötti találkozás, melyek általában tömötték, instabilak, (gyakori az indokolatlan kifagyás, ledobás) vagy egyszerűen csak túl magas a pingjük. Valószínűleg engem hagyott csak el a szerencsém, de első nekifutásra három óráig kellett keresgélnem, mire hosszútávon is működőképes szervert leltem. Csatlakozás után először a spectator mód korlátozottsága tűnt fel – melyet a hostok állítólag változtathatnak, ám a gyakorlatban nem teszik. Mindössze egy szögből bámulhatjuk a pályát – néha akár 7-8 percig is – és az sem tűnik olyan, amilyent egy Unreal Warfare motoros programtól elvárhatnánk. Ha játékba kerülünk, ez az érzet csak tovább erősödhet.

Az engine effekt-armádái (ezeknél lehetett polygonok tízezerrel mintha kiaknáztak volna maradtak volna. A látvány még így is egész kellemes, azonban itt a pályatervezés sem klappol. Sokszor hatalmas terepeket – kész kis erdőket, hegyeket – kapunk kézhez (igaz, láthatatlan határokkal), és az efféle programokban megszokott ipartelemek, titkos komplexumok szintén ránk köszönnek (ezekből erős Counter-hangulat is árad), azonban az egész erőltetett menetben végzett amatőrunka benyomását kelti. Akad egy-két szívmelengető kivétel, de a

többségből hiányzik a stílus (melyet tán a részlet-szegénység, a puritánság okoz), és az a szükséges plusz, ami miatt az ember újra meg újra izgatótt örömmel látogat vissza egy-egy térképre. A karaktermodelleket már nem illethetjük kemény negatív jelzőkkel. Mindössze átlagosak, egyéniségüket és polgárszámukat tekintve egyaránt. A különböző non-verbális utasítások animálása végre dicséretesnek mondható – ciki viszont, hogy a szájmozgásokra, sőt, egyáltalán a tisztességes fizikai modellezésre már nem maradt energia („ahogy esik, úgy puffan”-típusú összeesések durva clipping hibákkal).



Bár már előzetesen is tudni lehetett, azért más első kézből tapasztalni, hogy mi támadóként és védőként is egyaránt az USA magasstatisztikai színvonalú magunkat és csapattársainkat, az ellen pedig állandóan a megátalkodott terroristák skinjét viseli magán, és természetesen fordítva ügyszintén.

A fegyveroztás is ezen a – propagandaprogram lévé érthető – elven alapul. Kezddéskor csak amerikai fegyvert választhatunk (M1A2 és M4A1 M16-os inkarnációk, ha gondolod, M203-as gránátvetővel, M249 SAW, M24 SWS repertoáros és félautomata mesterlövészpuskák, valamint Barrett M82A1 kézi daráló löveg), ha keleti mórda lyukhoz szeretnénk nyúlni, akkor csak az ellen valamelyik hullájára számíthatunk (AK-47 és AKS-74U Kalasnyikovok opcionálisan GP30-as gránátvetővel, a Dragunov SVD-t pedig azt hiszem, nem kell bemutatnom). Ez persze érdekes kérdéseket vet fel a többnyire orosz jászá-

gok modellezésével kapcsolatban, ám én nem tapasztaltam semmi kirívó rendellenességet, és az egyéb felszerelések (távcső, éjellátó) is a helyükre kerültek. A stukkerek hangja természetesen minden Herzében realiztikus, ahogy a katonák megnyilvánulásait, valamint a környezet zajait sem illeti kifogás.

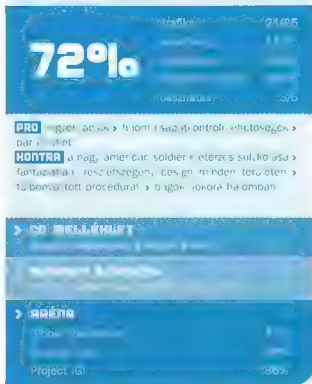
A temérdek hiányosság ellenére az Operationsben azért sok kellemes motívum fedezhető fel, és annak ellenére, hogy – mint bizonyára sejtetek – főnoman szólna nem szívügyem az amerikai hadsereg, a program némelykor egész kellemesen elszórakoztatott. A méreg másik nyelve azonban megfáradtan billen le az unalmas menetek alatti kiábrándult pillantások, a nehéz szerverkeresés miatt bosszankodás, a körülményesség miatt keserűség, és a néhol egész döbbenetes bugok komoly súlya alatt. Ha a játék nem lenne ingyenes, igazából a pusztá meglepetését is hibának könyvelném el, ám így ajánlom... minden széles sávú sűrűt amerikai fenegyereknek. Neked legfelyebb akkor, ha se a Wolf, se a CS nem ül a gépeden, de mindenképp efféle stílusa vágysz. ■ LORD LUCAS

ÜNPSZTÍTÓ INTÉZMÉNY

Az ölt washingtoni mesterlövészpuskás sorozatgyilkos rettenettel átitott idejében sokan támadták a hadsereget, amiért ilyen helyzetben még programot is ad fiai kezébe, amellyel gyakorolhatják lövöldözést. Ezt az egészen játékos persze a szokásos lenéző morgomással fogadja, ám amióta a net cafékban nem csak virtuálisan lövök fejbe egymást, és nálunk is elszaporodtak a GTA módra hijackelő, majd rendőroktóknak nekifutó futóbolondok, hajlamos vagyon egyetérteni néhány körültekintő javaslatra.



> ÉRTÉHELES





O.R.B. Igen, ez betűszó, de nem azt jelenti, hogy Olcsó, Ronda, Buta –bár, így is érthető. Tudom, ez a durva felütés felér a hidegzuhannyal, ám higgyétek el, hasonló sokkhatás ért engem is, amikor először nyílt módomban kipróbálni a játékot – akkor még a béta verziót.

Az RTS-ek manapság nem értékelhetők a konkurencia ismerete nélkül. Vannak ugyanis irányok, rég bevált utak. Tudjátok: járt utat a játéranért... az emberiség aligha fogalmazott meg története során bölcsességet, amely ennyit ártott volna a szakmának, mint ez a mondas. Miként Frank Herbert Dűnéjében a félelem a kis halál, akként a kreativitás számára ez a mondas a „kis halál”. Márpedig az iparágga duzzadt számítógépes játékgyártás ennek a kis halálnak a búvkőrébe került, és nem is tűnik egykönnyen szabadulni onnan.

Kiemelten érvényes mindez az RTS műfajra, ahol a legnagyobb, a leghíresebb produciók is teljességgel hiján vannak az újító szellemnek. Olyan ez most már, mint harmincötödszörre meghallgatni ugyanazt a viccet: se a mesélőnek, se a hallgatónak nincs baj a humorérzékével, mégis lapos a poén.

Lapos poén az ORB is. Ott volt ugye a nagy előd: a Retic-féle Homeworld, aztán jött a Star-mageddon, majd a Haegemonia. A Strategy First immár negyediként száll ringbe. A cél tisztán kirajzolódik: készíteni egy játékot, amelyik pont olyan, mint a Homeworld... ha az siker volt, akkor ez is az lesz, nem? Mivel az RTS műfajban – kicsiben és nagyban, kezdők és évtizedes veteránok esetében egyaránt – gyakorlatilag ugyanez folyik, igazságtalan lenne pont a

Strategy Firstöt megkövetelni. De azért... nem hagyhattam szó nélkül!

ÚR-OPERA V326.2. Az ORB háttértörténetét eddig 326 alkalommal hallottuk különféle feldolgozásokban. Az éppen ádáz harcukat vívó ellenfelek közé nagy és gonosz idegen érkezik. A civódó felek nyomban felveszik a harcot az ősi és gonosz és fejlett és veszedelmes... és stb. és nagyon idegen faj ellen. Szerencsére azok is tudnak angolul. Na jó, kicsit elragadt a ló, ennyire azért nem ciki a sztori. Inkább olyan, mint az igazi McDonald's hamburger: a világ minden táján csak és kizárólag ismert alapanyagokból készül. Klisék, klisék, újabb klisék. Ezúttal kicsit más sorrendben. Még a fordulatok is klisék (fordulat-klisék), a nagy meglepetések előtt pedig pontosan tudjuk, hogy most nagyon meg fogunk lepődni.

Nem megyek bele a részletekbe, legalább az a kevés poén és hangulat maradjon érintetlen, amit a játék kínál. Ki tudja, aki nem érzékeny a játékok hangulatára vagy nem megrogzított sci-fi rajongó, lehet, hogy lebilincselőnek találja majd a történetet. Viszont a hardcore sfi-fi falók koncentrálnak inkább a stratégiájukra!

TELJES 3D NEGVEDSZERRE IS. Az űr-RTS-eknek ez a nagy vonzereje: a teljes és szabad 3D-s mozgás. Ez volt az a jellegzetesség, amelyik a

Homeworldöt pidesztálra állította... de egyben megakadályozta azt is, hogy tömeges eladásokat produkáljon. Mert a szabad 3D-s irányítás az emberke többségének meghaladja a képességeit, és igazán ösztönös szinten legfeljebb néhány 3D-modellező grafikus bírja. Eddig mindegyik űr-RTS csalt a témában többnyire olyan pályákat rendezve be a játékosnak, ahol az események valahogy mégiscsak egy 2D-s sík mentén zajlanak, a „z”-tengely pedig megmarad opcionális lehetőséggnek. Rövidebb útnak az erdőn át. Ilyen az ORB is. Változatlanul átvette a Homeworld 3D-s irányítási és ka-

HAEGEMONIA VS. O.R.B.

Innen, kis hazánkból elkerülhetetlennek látszik az összehasonlítás, már csak azért is, mert a két játék gyakorlatilag azonos időben került a boltok polcaira. Azonos játékelemekből is építkeznek... és a végeredményben is van némi hasonlóság.

Na, de kérem, megnyugodhatunk, a Haegemonia minden tekintetben messze felülmúlja vetélytársát. Látványban... nos, ez 15 dioptria alatt eléggé nyilvánvaló. De játékrendszerein és játékelményében is: a Haegemonia mert újítani, elszakadni a Homeworld hagyományától, és ami a legfontosabb, képes volt saját arculatot kialakítani, míg az O.R.B. – számomra legalább – mindörökké rosszul sikerült Homeworld-klon maradt.



merakezelési rendszerét – ezzel legalább azoknak megkönnyítve a dolgát, akik a nagy elődhöz már hozzászoktak.

MÁRPEDIG GYŰJTŐGETÉS, AZ HELL. Az RTS játékok alapvető kelléke az erőforrások begyűjtése. Az ORB esetében – á la Homeworld – aszteroidák-ból kell bányászni. Csak most többlépcsős a folyamat: először egy felderítő űrhajó végigszkennelni a szobá jöhető sziklákat, aztán a megfelelő bányatelepet létesíthetsz, ahonnan szállító űrhajók hordják be a kitermelt nyersanyagot az anyahajóba. Végül a kimerült bányaalomás jó szolgálatot tesz javító- vagy egyéb bázisként. A rendszer működik, a termelés fokozottan támadható pont – márpedig ez fontos elem az RTS-ekben.

Csak az egész kicsit unalmas. Mivel pedig nem mindegy, mennyi hasztalan keresgélés után talál rá az ember a megfelelő aszteroidákra, bizony kifejezetten készletet érez a küldetések újra- és újrakezdésére.

A KUTATÁS SEM MARRADHAT KI. A játék kutatási részletmájáról egy Excel táblázat jut az eszembe. Világos, áttekinthető... és puritán módon szögletes gondolkodásra vall. Adott néhány kutatási irány: fegyver, hajtómű stb. Mindegyiknek van egybetűs kódja, valamint lineárisan, több fokozatban egymást követő technológiai fejlesztései – vagyis a betűkód utáni sorszáma. Amikor új hajtópust szeretnél létrehozni, szükség van hozzá az E3+X2+W3 kódú technológiákra. A rendszer azonnal átlátható és egy kisiskolás is elboldogul vele. Egyetlen perc alatt megtanulható, csak éppen napokon keresztül kell majd használni, és akkor nagyon hiányzik majd belőle a hangulat, a kutatómunka titokzatosága és öröme. Marad az

E5+W4+S4+C2 és az M3+S2+C5 például az X7+G5. Izgalmasan hangzik, nem?

A DIVATOS EMBERI ERŐFORRÁS. Mostanában divatos erre is odafigyelni az RTS-ekben. És végre egy játékelem, amelyben az ORB jól teljesít. Az emberi erőforrás elosztható a termelés, a kutatás és a hadiflotta között. A rendszer egyszerű, jól van kiegyensúlyozva, és valóban számít a küldetések során, hogy az emberek mivel foglalkoznak.

HARC ÉS TANTITKA. Gondolom, nem meglepő, hogy küldetésről küldetésre mind nagyobb és erősebb hajókat építhet az ember. Az E4-eknek és W5-öknek köszönhetően egyre jobb a páncélzatuk, a fegyverzetük stb. Abszolút mértékben igaz, amit más RTS-ekben is megszoktunk, és természetesen anyánk is alaposan a fejünkbe verte már: az erősebb egységek szépen agyonverik a gyengébbeket. Ennek ellenére van a játékban taktikai dimenzió – szándékosan nem irtam mélységet, mert az talán már túlzás lenne. Tény, hogy számít, mikor mit, melyik egységekkel végeztetsz el. Ebben nagy segítséget nyújtanak a „doktrínák” – melyek az ORB talán legjelentősebb pozitívumaként tűnnek fel. Aféle stratégiai irányelvek ezek, amelyeket a játékos egységeknél nagy csoportoknak adhat ki. Meghatározhatja például azt, mennyi sérülés után térjenek vissza javításra valamelyik bázishoz, hogyan harcoljanak, mikor milyen alakzatot vegyenek fel. A doktrínák helyes használata sokat javít az amúgy meglehetősen ostoba unit-szintű AI eredményességén.

ÖSSZEZEGÉS. Aki ismeri a Homeworldöt, az ismeri az ORB-ot is. Ez viszont nem garancia arra, hogy ugyanannyira élvezni is fogja. A küldetések egysé-

kűk, előbb-utóbb mindegyik visszatéved a nyírj-kiminden-ellenséget sémához, legfeljebb az indok változik.

Ez a grafika a Haegemonia után már hidegen hagyja az embert – némelyik kb. tíz poligonból összefecelt hajómodeli látványa akár meghiúsult is eredményezhet. Hatalmas hátrány, hogy a játék eredményesen csak a 2D-s térképen játszható, ahol színes pöttyök jelképezik a hajókat, és foltok az aszteroidákat – márpedig ez így, ebben a formában akár egy mobiltelefonon is működne.

Szerencsére skirmish, ill. többjátékos módban a játérendszer jobban kibontakozik, ellenben a lapos sztori, a hangulat hiánya és a küldetések szkripteltsége háttérbe szorul.

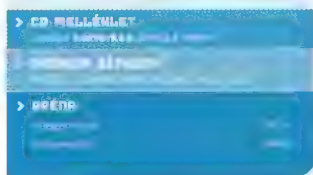
Végül még annyit: hiába is titkolnám, a Strategy Firstől többet vártam. ■ **NYUL**

ÉRTÉHELES



PRO » az egységek-kiszéledés » könnyen érthető a GUI » a most play-on-mit a single

MINUSZ » fantasztikus Homeworld-kon » egy kicsit kudetev » a hangulat hiánya



A VILÁG LEGBEFOLYÁSOSABB EMBEREI

A VLE epizódjait már sokszor kezdtem annak kiemelésével, hogy aktuális vendégünk mennyire eltér a tipikus játékfejlesztő-sztereotipláktól. Most fordul a kocka, ugyanis e havi sztárunk a lehető legporosabb sablonok közül lép elő: kilencéves kora óta programozik assemblyben, és ma, világhíressen, 37 éves családapaként is ragaszkodik a hosszú haj – borosta – szemüveg – farmer – Scooby Doo-póló külsőhöz. Mint látni fogjuk azonban, néha a legelkapottabb klisék rejtik a legizgalmasabb történeteket...

AZ ÁLMODOZÓ TECHNOKRATA: GRAEME DEVINE

Graeme Devine '66-ban született Skóciában, Valentin napján. Amikor nyolc éves volt, karácsonyi ajándékként kapott egy TRS-80 Tandy mikroszámítógépet, és ez egy csapásra meghatározta az élete további menetét. Hősiünk hamar megtanulta a Z80-as processzor assembly programnyelvét, és – kissrác lévén mi érdekelje, ugye – azonnal játékokat kezdett el írni rá. Hogy a további hobbi-gépek (Apple II, Atan 400, Spectrum) megjelentek az üzletekben, úgy tanulta ki azok minden fortélyát is. Mire a középiskoláig jutott, ahol egyáltalán esélye lett volna rá, hogy ilyesmit tanítsanak neki, Graeme rutinos programozó volt, amolyan „őszöntös” fajta, mindennemű elméleti és matematikai háttér nélkül. 14 éves korában kezdett külsőként dolgozni az Atarinak. Tucatnyi, mára elfeledett játékot írt meg a létező összes platformra, a legismertebb ezek közül a Pole Position (az első „igazi” Formula 1-es játék, veterán olvasóink talán még emlékezhetnek rá C64-ről), ami miatt egy évvel az érettségi előtt kis híján ki is rúgták az iskolából: szorított a határidő, hát előgott egy hetet a suliból, hogy be tudja fejezni a programot. Az Atarinak minden befolyását latba kellett vetnie, hogy az iskola felülbírája Graeme kicsapásának döntését... Az oktatással ily módon kissé hadiában álló hősiünknek esze ágában sem volt ezután főiskolára menni, inkább belevetette magát a felfutóban levő játékiparba. Az Activision angol divíziója szerződtette le, béreltek neki egy lakást Londonban, ahonnan tovább ontotta a játékokat. A lakásról érdemes tudni, hogy ez az az apartman volt, ahol valamikor a híres Joan Collins lakott – máig Graeme kedvenc poénja, hogy ami egy nemzedék legforróbb álma volt (Joan Collins hálószobájában tölteni egy éjszakát), azt ő húsz éves korára már nemcsak megtapasztalta, de meg is unta. Az Activision UK kötelékében a híres verekedős játék, a Double Dragon volt a legnagyobb sikere – ezt már megírta PC-re is, és ezzel kötelezte el magát a PC, mint komoly platform mellett. Később még tovább lépett, és máig a Macintosh rajongójának és egyik legnagyobb propagálójának számít.

„A Trilobyte-nál elvakított minket a siker, elvesztettük a realitásérzékünket, úgy gondoltuk, mi vagyunk a világ urai. Felfújtuk a céget, a csapat-érzés, az inspiráló környezet elveszett. Az id-nél megtanulták a leckét a kárunkon: kis csapat, sok tehetség, nagy játékok – Carmackék nagyon jól csinálják.” – GRAEME DEVINE

'86-ban hősiünk Amerikába költözött, és a Lucasfilm Gamesnél (a mai LucasArts) vállalt állást. Itt a legjelentősebb műve a BallBlazer című akciójáték volt (tiz év múlva ennek playstationos remake-je lett igazi klasszikus), de hamar továbbállt Lucas cégtől is, hogy végül az akkori idők legnagyobb kiadójánál, a Virgin

Mastertronicnál horgonyozzon le. Eleinte itt sem talált igazán kedvére való kihívásokra (ennek ellenére a 7Up Spot című logikai játéka szolid világsiker lett), viszont összehaverkodott egy hozzá hasonlóan „kiegélítetlen” és nagyravágó grafikussal, Rob Landerossal. A huszonéves technológiai beállítottságú programozó és a negyvenes ex-képregényrajzoló hippi meglepően jól kijött egymással, és amikor '90-ben a Virgin egy, a szokásosnál is bugyutább program elkészítését bízta rájuk (a McDonald-sot reklámozó McKids című platformjátékra van szó), kitálaták, hogy feláldoznak, és csak olyan játékok hajlandók ezután készíteni, amelyek nekik is tetszik. Az elhatározás egy New York-i konferenciára való utazás közben született, amely egy új adathordozó, a CD számítógépes felhasználásáról szólt. Míg a közönség nagy része a „hű, egyetlen lemezen egy egész könyvtárnyi anyagot tárolhatunk” kórnájában hevert, hőseink már tudták, mit akarnak: CD-alapú játékok, amelyek a hatalmas tárolókapacitást sosem látott minőségű grafika, videó és zene lejátszása használja. Még a hazafelé vezető repülőúton megszületett a leendő játék alapkonceptója, pontosabban két verzió: az első a Clue című klasszikus nyomozós társasjáték adaptációja, a másik ugyanaz egy kicsit keményebb, extravagánsabb formában: a Twin Peaks tévésorozat feldolgozása. Egy hét sem telt bele, és a két ötlet összegyűréséből létrejött a 7th Guest első dokumentációja: gótikus kastélyban játszódó horrosztiкус-misztikus történet, logikai ajátékokkal és videobetétekkel. Igen ám, csakhogy a hőseink által kalkulált költségvetés 600000 dollár lett volna (a



háromszorosa annak, amivel a Virgin akkoriban dolgozott), ráadásul a cég inkább a konzolok felé akart nyitni, mint a PC-k mintegy egy ezreléknyi részében tartózkodó CD-meghajtók felé... a dilemmát Martin Alper, a Virgin nagyfőnöke oldotta meg: formálisan kirúgta hősünket, majd mint külsős cégnek ajánlott nekik szerződést a játékra. Így Graeme-ék csapata és a kísérleti szuperproject nem volt annyira szem előtt, hogy bárkit is a kelleténél jobban zavarjon a Virginben...

'91 januárjában így – végső soron kényszerűségből – megszületett a Trilobyte. Hőseink a nyüzsgő Kaliforniából a békés Oregonba költöztek egy Jacksonville nevű kisvárosba, irónak pedig kibérelték a helyi kocsmának helyet adó épület emeleti részét. Graeme és Rob mellett harmadikként Robert Stein grafikus csatlakozott a társasághoz, titkárnőnek pedig felvették a már említett kocsmá pincérmőjét. Stein – aki a születőfelben levő DOS-os 3D Studio egyik bétatesztje volt - ötlete nyomán a digitált filmek mellé a látványvilágot alapvetően meghatározó elemeként 3D-ben renderelt helyszínekhez terveztek előre felvett kameramozgásokkal. Végül a képet Matt Costello, alig ismert horrorról felvétele tette teljessé, aki féltelmes és misztikus hangulatot varázsolt a játékba. A munkát fájdalmasan sok bukottól nehezítette. A filmek feltelepítése például némi hiba csúszott be, több szereplő szellemszerűen kapott vészt vagy áttetsző lett – és mivel már nem volt pénz újra felvenni a jeleneteket, Costello teljesen átirta a történetet, hogy a „hibás” szereplők kísértetek legyenek. Azt sem volt egyszerű összeegyeztetni, hogy maga a program Jacksonville-ben, a grafika Bostonban, a zene Texasban, a sztori pedig New Yorkban készüljön. Graeme mindenesetre a szervezés mellett jól haladt a GROOVIE kódnevű engine-nel, amelynek a 3D-s látképet kellett megjelenítenie, és a videókat lejátszani. A CD, mint adathordozó nagyon nehézségeket hordott magában, mint az előre látható volt. Az adatok beolvasása CD-ről nagyon lassú (egyszersen sebességgel CD-ROM-okban tessék gondolkodni!), a file-ok winchesterre másolása pedig az akkori hard disk-méreték mellett kizárt volt. Graeme tehát kénytelen volt feltalálni a video-streaminget, azt a ma standardnak számító technikát, amikor az adatokat egyszerre, folyamatosan olvassuk be, és juttatjuk le, ahelyett hogy először betöltենék a file-t, majd utána lejátszanánk. '92 tavaszán világára szóló botrány indította be a 7th Guest reklámkampányát. A chicagói CES (ez az E3 elődje volt) kiállításon a Virgin standján mutogatták a félkész játékok. A GROOVIE és a streaming még nem volt tökéletes, így a demót felmásolták a bemutató gép winchesterére, onnan ment a videolejátszás, és egy audio CD szolgáltatta a zenét. Mivel a CD meghajtó LED így folyamatosan pislógott, mindenki azt hitte, hogy a program onnan olvassa a videót – és persze mindenki totálisan el volt ájulva. Egészen addig, míg az egyik szemfűs újságíró egy óvatlan pillanattal ki nem nyitotta a CD-meghajtót, és fény nem derült az átvérésre. Meglepő módon a botrány nem tett rosszat a játék körüli hírverésnek, és mikor egy év megfeszített munka után a következő kiállításra már a csaknem kész játékok hozták el, látszott, hogy a 7th Guest annival jobban néz ki minden egyéb játéknál, és an-

nyira más élményt nyújt, aminek csak egy eredménye lehet: a „kasszasiker” fogalmának újradefiniálása.

De ne szaladjunk ennyire előre, hiszen még meg sem jelent a 7th Guest, amikor '92 őszén emberemről meg a folytatást kezdtek tervezgetni. Az 11th Hour története 70 évvel a 7th Guest sztorija után játszódott, ugyanabban a kísértettartár kastélyban. A bajok ott kezdődtek, amikor a videorészek rendezésére felvették David Wheeler reklámfilm-rendezőt, akivel Landeros nagyon jól kijött, Graeme pedig nagyon nem. Wheeler teljesen átirta Costello folytatás-sztoriját a szexre és az erőszakra helyezve át a hangsúlyt a misztikus történetben. '93 tavaszán végül késhegyre menő viták után a Wheeler-féle változat jelenetait vették fel, 135000 dolláros költséggel (a 7th Guest hasonló költsége 35000 volt). Még mielőtt a csapaton belüli viszonyok végzetesen kiéleződtek volna, '93 áprilisában megjelent a 7th Guest, és az előzetes várakozásokat messze felülmúlva mindent lecsöpött a piacról. Az első, 60000 darabos szállítmány egyetlen nap alatt elfogyott a boltokból, a nép egyszerűen megveszett a játékért. A CD-ROM gyártók máinkba foglalták a játék címét (abban az évben 300%-os keresletnövekedést regisztráltak, jórészt a 7th Guestnek köszönhetően), amely villámgyorsan túllépte az egymillió, majd karácsonykor a kétfélmillió eladott példányszámot is, és máig a tíz legnagyobb sikerű PC-s játék között tartják számon.

Időközben Wheeler leszállította az 11th Hour megvágott videoanyagát, összesen 64 percnny mozit. A GROOVIE, amely a 7th Guest jeleneteivel (zárt, statikus térben mozgó szellemalakok) sikerrel bírkózott meg, az új, igen kis hatáskokkal tömöríthető filmekkel (nyílt terek, sok mozgás a hátterben, sok szereplő, dinamikus kameramozgások, vágások és közelképek) nem tudott mit kezdeni. Rob és Wheeler nem engedte újra felvenni a videókat, a GROOVIE-t tehát újra kellett írni, ami a '94 tavaszára kitűzött premier-dátumot alapvetően megbuktatta. Az eredetileg a megjelenés idejének szánt időpontban kezdte Graeme másodsorú újrírni az engine-t, ekkorra kristályosodott ki ugyanis maga a játékmot, amelynek a központjában a kastélyban zseblámpával máskáló főhős állt. A lámpa pészáló fénye 256 szín mellett egészen ronda volt, így át kellett állni 16 bites színmélységre, minden addig elkészült grafikát és azzal kapcsolatos kódot kidobva. Az aggódó hangokat azonban a 7th Guest továbbra is tartó diadalmenete és a szákszáma érkező pénz elhallgattatta. Egy év alatt több mint ötmillió dollárnyi royalty érkezett a Trilobyte-hoz, amit a tulajdonosok az utolsó centig visszaforgattak a cégbe. A Nintendo egymilliót fizetett a 7th Guest exkluzív konzolos jogaiért úgy, hogy még vagy öt évig nem volt olyan gépük, amelyik képes lett volna a játék futtatására – utóbbit kiderült, csak azért dobták ki egymilliót, hogy nehogy a Sega vegye meg a jogokat... A Trilobyte jlesztő útemben kezdett hízni. '94 nyarára elérte az 50 fős létszámot, és a kocsmból először egy viktorinás kastélyba, majd egy szupermodem banképutletbe költöztek. A szórakoztatóipar legnagyobbjai könyörögtek Graeme-éknek, hogy dolgozzanak együtt: a Paramounttal a híres horror-regény, a Congo „megátékösítéséről” tárgyaltak, a 20th Century

Foxszal egy X-Akták alapú játékról, de szóba jött játéktérként a Szárnyas fejdásót is, később a Westwood készítette el), és a horrorló Clive Barker is mindennapos vendége volt egy időben hőseinknek. A sok lehetőségből Graeme-ék a Disney-t választották, és a Dog Eat Dog című „politikusszimulátor” elkészítését, valamint házon belül álltak neki Project DNA néven egy sci-fi horror játéknak.

A tárgyalások mellett világhőssé vált, hogy a 11th Hour léleszt ’94 karácsonyát is, ráadásul elfogyott a projektre adott Virgin-féle költségvetés, félmillió dollár. Graeme-ék nem törtek a figyelmeztető jelekkel, zsebből finanszírozták tovább a fejlesztést. A két alapító közötti viszony teljesen elmergesedett, ’95 tavaszára eljutottak odáig, hogy kizárólag e-mailben érintkeztek egymással. Graeme-en az idegkimerültség jelei mutatkoztak, átalít a délután négytől hajnali hatig tartó munkaidőre, teljesen elszigetelte magát, és a saját nyakába vett minden programozói munkát. Mivel a pénz továbbra is dőlt (Paul Allen, egykori Microsoft-társalapító dobott be ötmilliót a közöbe, miután a 7th Guest bevételével csökkenteni látszottak), a cég további projektekbe fogott. A Landeros-Wheeler páros a később az Őrög ügyvédje forgatókönyvírójaként hírnevet szerzett Andrew Neidermannel vágott bele egy újabb megaprojektbe, a Tender Loving Care-be. Az erősen túlfűtött hangulatú, sok szexszel megtámogatott játéka egy gyermeküket balesetben elvesztett házaspár és a nekik segíteni próbáló nimfomániás pszichológusok közti bonyodalmakról szólt, a lineáris sztori helyett rengeteg választható történetsszállal: a játékos rendbe hozhatta a család életét, de akár perverz játékokba is bonyolódhatott. A TLC filmfelvételi költségei elérték a 8000000 dollárt... Emellett beindultak a rajzfilm-kalandjáték Clandestiny munkálatai is, amelynek csak az animációra 200000-et fizettek ki egy tajvani cégnek. Totális káosz uralkodott

el a cégben, ember nem akadt, aki átlátta volna a sok fejlesztés alakulását, a pénz számlatartalan dőlt be az ajtón, és ki az ablakon, a projektek mindenféle költségvetés, dokumentáció és ellenőrzés nélkül burjánzottak.

’95 végén az 11th Hour megjelent négy CD-nyi, 24 bites színművészeti extrém-horror mozival. Úgy nézett ki, a 7th Guest sikere megismétlődik, de a karácsonyi örület után kiderült, még az első szállítmány (félmillió példány, minden idők legnagyobb játék-előrendelése az idő szerint) sem fog elfogyni.

A fő baj abban állt, hogy a DOS alá fejlesztett játékcikcok háborús viszonyban állt az akkor pár hónapja megjelent Windows 95-tel, amire a játékosok nagy része éppen átalított. Rengeteg hiba maradt a programban, a legnagyobb kaland a játékból maga a sikeres installálás volt... A kétfélmillió költségvetéssel elkészült játék ugyan nem bukkant meg egyértelműen, de ez is elég volt ahhoz, hogy kijózanítsa Graeme-eket. A Dog Eat Dog projektet leállították (800000 dollárt öltek bele addigra...), akárcsak a többi „pénznyelőt” is. Landeros viszont tovább erősítette a Tender Loving Care-t, amelynek a fejlesztési elérték a másfélmillió dollárt. Graeme úgy érezte, a filmkalandjátékok kora leáldozott, és egy Descentszerű internetes shooter fejlesztésbe fogott bele, Millenium címen. A Virgin közben teljes erővel toltá volná a 7th Guest 3-at, de miután lát-szott, hogy a sem Rob, sem Graeme nem érdekel igazán a projektben, felbontották a szerződést. A Trilobyte szénája kezdett igen rosszul állni, lassan kifogytak a pénzből, Graeme többször kijelentette, hogy kilép a cégből, de a vezetőségnek mindannyiszor sikerült őt visszakönyörögnie. ’96 végére a Trilobyte a csőd közelébe került: hogy megmentse, Paul Allen újabb 1,2 milliót investált a cégbe, Landeros és az egész Tender Loving Care projektet leépítették (Rob saját cégében, az Aftermath Mediában fejezte be és jelentette meg – számottevő siker nélkül). A ’96-os eredmények elkéserfők voltak: a Clandestiny 5500, a „tűzoltásként” gyorsan összedobott Uncle Henry’s Playhouse (a 7th Guest és a 11th Hour logikai játékaiknak gyűjteménye) pedig 176 (!) példányban fogyott el.

A Trilobyte utolsó mentsvéra az időközben Extreme Warfare-re átnevezett Millenium lett, amelynek a Red Orb által sikerült kiadott találni. Graeme Salvation kódnév alatt új engine-t írt, de a nullára kisöpört pénzár megnehezítette a munkát. Újabb embereknek kellett felmondani, a fejlesztést pedig – mivel csak onnan várhattak pénzt – 100 százalékosan a kiadó igényei szerint alakítani. Ez teljesen kilőtte a kreativitást a csapatból, akik lelkesedés nélkül, elfáradtan kalapálták a játékot a Red Orb egyre újabb

és képtelenebb ötleteinek megsejtelőre. A kétségbeesett pénzforrás-keresésben Graeme bevállalt egy Salvation engine-es autósverseny Baja Racing címen, eladta a 7th Guest név jogait (a Legend Entertainment akarta felújítani Unreal engine-nel, de aztán nem lett belőle semmi), és Trojan Planet cím alatt nekifelt egy RPG prototípus-fejlesztésének is, de minden hiába, ez mind csak a Trilobyte halálutásának meghosszabbítása volt. ’98 végén a Red Orb az októtor programokra specializálódott The Learning Company fel-

REJTVÉNY

E havi rejtélyünk első látásra lehetetlenül nehéznek tűnik, valójában azonban csak egy kis fantáziára van hozzá szükség (egyébként vannak alternatív utak is, mint kiderült, a John Carmack sportautójának típusát feltáró kérdést anno valaki úgy fejtette meg, hogy e-mailben megkérdezte magától az illetékestől...). Szóval: **Graeme Devine általános beceneve, amelyet a való életben és főleg netes játékokban használ, „Zaphod”. Kérdésünk: Honnan ez a becenev? A megjelöléseket a hancu@pma.hu vagy a szerkesztőség címére várjuk.**



Múlt havi rejtélyünk az Electronic Arts első kiadott játékaire kérdeztünk rá. A három ’83-as kettezésű népségből

az egyik, mint a cikkből is kiderült, a MULE volt, a másik kettő pedig az Archon és a Pinball Construction Kit

Végül a két hónapja előzött rejtély eredmény-kidolcsa: a kérdés egyik fele nagyon könnyűnek bizonyult (Sid Meier kezdte a Civilizationt), a másik viszont a GARYBORG-DEK felhalmozta. A helyes válaszokat beküldők közül a szerencsés LACEE fedőnévű olvasónkra mosolygott (igazi veterán rejtélyrajtító, ideje volt, hogy nyerjen is valamit), nyaralásny egy tokja Namit.

vásárolta, és leállította az Extreme Warfare fejlesztését. A cég sorsa ezzel megpecsételődött. ’99 február másodikán Graeme végleg lekapcsolta a Trilobyte irodában a villanyt.

A már-már tragikumba fúló történet azonban itt váratlan fordulatot vesz. Graeme ugyanis a Trilobyte-tal egy időben világhíressé vált, de az ő hibáiból tanult, az ő hülyeségeket kikerülő id software-hez került, ahol – úgy tűnik – rátalált a siker útjára. Első munkája designerként a Quake 3 egyszemélyes játékmódnak kidolgozása (a Street Fighter-szerű „egyre erősebb botok ellen küzdünk” koncepció), illetve programozóként a játékok Macintosh-verziójának elkészítése volt. A Team Arena és további Mac-converziók után pedig következett az igazi nagy falat, a Doom 3, amelyben a hangrendszer programozásának, valamint a sztori (amelynek megírásához „véletlenül”) a 7th Guestes Matt Costello került újra elő) játékba ágyazásának volt a feladata. Tavaly májusban a Nemzetközi Játékfejlesztő Szövetség az elnökévé választotta. Az álmódzó technokrata végére ráve élt. ■ HANCU

A középkori Európa kíméletlen érájába csöppenhetnek azok a stratégiák, akik belevetik magukat a The Guild rejtelmeibe. Jóllehet, valószínűleg stratégiáról van szó, ez a program sajátos, történelmi birodalom-építő szimulátor, mindenképpen üde, bár kissé andalgós színelőja e játéktípus jelenlegi piacának.

Paris

Thickness of *Yucca* sp. 0.5 cm
 Diffusely: Very over
 Building: Very over
 Special feature: Short distance to first ferns

[illegible]

GONDOLAT

Rovatunk egyik örökös Joker-témája a játékiparral kapcsolatos tévhitek és hiedelmek körüljárása, a mítoszok megtépázása, meg úgy általában a „tisztá vizet a pohárba” mozgalom erősítése a témában. Volt már szó a teszterek „arany életéről”, a szakmában uralkodó fizetési viszonyokról, meg arról is, hogy hogyan lehet, és egyáltalán érdemes-e bekerülni ebbe a világba. Most ez a minisorozat folytatódik egy általános bálványdöntőgető epizóddal (elsősorban azok számára, akik a fejükbe vették, hogy llyesmivel szeretnének foglalkozni), amely elsősorban a különféle netes fórumokon burjánzó a témával kapcsolatos már-már gyermeki naivitásból táplálkozik - és egyben tapos bele annak a közepébe, szóval, aki szeretné megőrizni az illúzióit, inkább válassza a kék pirulát, és lapozzon!

1. EGY JÓ JÁTÉKHÖLTETET HÖNNYŰ ELADNI.

Órási tévedés! Sajnos ma – Kelet-Európában és kezdő csapatok esetében főleg – a játékok elkészítési folyamatában a legnehezebb fázis a kiadó talárlása és a projekt eladása. Mivel az átlagos játékok költségvetése ma már igencsak hűzós, sokszázézeres (naná, hogy nem forintban) összegre rúg, a kiadó alaposan megnézi, hová is teszi a pénzét – és persze sokkal jobban szeret biztonságra menni, mint kockáztatni az esetleges főnyeremény reményében. Főként igaz ez a máról holnapra éle kisebb cégekre.



A kiadók részéről határtalanul alacsony a bizalom a soserem látott „vadkeleti” arcok iránt. Mutathatsz nekik bármit, akár működő, játszható verziót is, nem hiszik el, hogy be tudod fejezni, meg tudod csinálni olyanra, amilyenre ők kérik, tartani tudod a natárdőket és a többi. Kapcsolatok és ismeretségek nélkül lehet John Carmack reinkarnációja is, pokolian nehéz lesz eladnod a játékod. Éppen ezért szokás a kezdő, lelkes, fél-amatőr csapatoknak egy már befutott fejlesztőn keresztül, esetleg abba beolvadva szerződést keresniük, úgy már valamivel jobb az esélyek.

Fontos látni, hogy a kiadók – lévén általában nem megszállott játékosok, hanem öltöny-nyakkendő pénzemberek – sokszor nem a játékefejlesztői tehetséget, hanem a profi(nak tűnő) cégfelépítést, cégvezetést értékelik a fejlesztő-partnereik bemutatko-

zásakor. Ha mutatsz egy Doom 3-at keresztbe lenyelő engine-t, vagy a Blizzard rendereit megsze- gyenítő grafikákat, lehet, hogy fel sem vonják a szemöldöküket. Ha szép irodaházban lakik a céged, van CEO-d, CFO-d, COO-d, COO-d, cash-flow-d, meg hasonló céges marhaságaid, nyerő lehetsz, rövidtávon legalábbis.

2. EGY JÁTÉKEFEJLESZTŐ CSAPATOT HÖNNYŰ ÖSSZESZEDNI ÉS FUTTATNI.

Igen, ez igaz addig, amíg hobbiból megy az egész, a saját örö- mödre. Amint komolyra fordul a dolog, bejön a sok nyűg a cégvezetéssel, a könyveléssel, az adminis- trációval és egyéb marhaságokkal – amivel senki sem akar foglalkozni, mert inkább a játékot csinál- ni. Aztán persze pénz kell, egy határnyi pénz, mivel valamiből addig is el kell tartani a fejlesztést, meg- venni a hozzávaló eszközöket (szoftver, gép a szoft- ver alá, asztal a gép alá, iroda az asztal alá...), amíg sikerül eladni a produktumot egy kiadónak to- vábbi finanszírozásra. És mivel az egyszerű lelkes játékefejlesztő-palántának de facto nincs ehhez pén- ze, tehát befektetőt kell keresni, és rávenni, hogy adjon egy kalap pénzt... és ha mindezekben a lehe- tetlen küldetéseken túl vagyunk, jönnek a kifino- multabb gondok, például: mit tegyünk az olyan munkakörökkel, amelyekre csak időszaksosan van szükség (tesztér, zenész, a grafikusok nagy része)?



Ha külsősként dolgoztatod őket, nincs fölöttük iga- zyi kontroll, és kevés a lelkesedés, ha belsősként, nem tudsz mindig munkát adni nekik...

3. A JÁTÉKOD A TÍED, AZT CSINÁLHAT BELŐLE.

AMIT AHARSZ. Igen, egészen addig, amíg el nem adod egy kiadónak. Onnan aztán, mivel övé a pénz, övé a döntő szó. Vitatkozhatsz, érvelhetsz orrvérzé- sig, de mit csinálhatsz, ha a képedbe vágják, hogy „őcsi, csak akkor fizetünk, ha ezt így meg így csinálod”...? A kiadót nem érdekli, hogy a játékod jó lesz-e vagy rossz, hogy olyan lesz-e, amilyennek megálmodtad, vagy sem, őt kizárólag az érdekli, hogy minél több példányban eladja a termékét. És ha a marketingeszel attól mondják, hogy attól fog több példányt eladni, hogy a vietnami háborús já- tékban nincs vér, és a katonák nem beszélnek csú- nyán, hát kömekényen be fogja ezt hajtani rajtad. Ha a kiadó bármiről úgy gondolja, hogy az neki to- vábbi eladott példányokat jelent, azt belepersélteti veled a játékba függetlenül attól, hogy annak van-e



értelem vagy nincs, belelik-e a játékba vagy sem, illetve kidolgozod-e miatta a beled, vagy sem. A ki- adó örülni fog, ha Unreal 2-szintű látvánnyal állsz elő, de követelni fogja, hogy fusson TNT2-n is! És nem tudsz mit tenni, mint tűrni, megcsinálni a mar- haságait, és várni, hogy eljődjön a projekt vége, amikor fordul a kocka: ha már túl sok pénze fekszik benne a kiadónak, amikor már több a vesztenivaló-

ÉBRESZTŐ

ja, mint a triéd, mindjárt mások az érdevszonok, mindjárt lehet velük értelmesen beszélni...

Azt gondolná az ember, hogy ha a csapat már befutott, van pár befejezett projekt a háta mögött, ez a helyzet változik, de nem: ilyenkor jön az a fázis, amikor már a kiadó keres meg konkrét játéktekveket, és azt mondja, „figy! Őcsi, adnék én neked egy ilyen licenct, csinálnál hozzá nekem egy ilyen stílusú játékot?”. Ez persze igen kényelmes bónusz a „szerződés után szaladgálunk” sportágban, de el lehet képzelni, mekkora kreatív szabadságot engedélyez majd a későbbiekben a fejlesztőknek.

4. AZ ELKEZDŐTT PROJEKTEKET RITKÁN ÁLLÍTJÁN LE. Ez igaznak tűnik: havonta megjelenik vagy 20-30 A kategóriás játék, és emellett kb. 2-3 leállított projektről szerez tudomást a közönség, az 10%, igazán nem sok, nemde? Hát nem is lenne sok, ha igaz lenne. A kulcsszó itt azonban a „tudomást szerez róla a közönség”. A valóságban sokkal, de sokkal több projektre kerül rá a gyűlölt „cancelled” pecsét, mint amennyinek a híre eljut a játékosokhoz. Ennek oka abban keresendő, hogy a játékok fejlesztésének első szakaszát (ha átlagosan másfél éves fejlesztési idővel számolunk, akkor kb. az első fél-egy évet) sűrű sötét fekete homály és titoktartási nyilatkozatok övezik. A projektet lelőni is nyilván ebben a kezdeti szakaszban lehet a legkevesebb fájdalommal, hisz ilyenkor még aránylag kevés beleírt pénz és energia vész el. Adjuk össze a kettőt: mivel a nép magáról a fejlesztésről sem tudott, szükségszerűen annak leállítása sem hírtérítő számára. Ha adott fejlesztés elért egy bizonyos pontra (a projektmenedzsment ezt „go - no go” pontnak hívja), már nem érdemes leállítani, mert többet veszít vele az ember, mintha befejezné – hiszen akkor bukás még nem volt a világon, hogy

valamennyi pénz vissza ne jött volna belőle. Egyértelmű, hogy ha a kiadó ezen a ponton a „go”-t választja, akkor indítja csak be a marketinggépezetet, és általában a közönség is csak ekkor szerez tudomást a játékról. És akkor azokról a projektekről nem is beszéltem, amelyek azért halnak meg, mert nem sikerül kiadót találni hozzá... Egy szó, mint száz, ha az ember megkötött egy szerződést, még nem dőlhet hátra, ha valami nem megy tökéletesen akár a fejlesztő, akár a kiadó háza táján (ez az idegesítőbb, mert erre nincs se rálátásod, se befolyásod), a „cancel” veszélye mindig ott lebeg a játék fölött.

5. A JÁTÉKOK TÖBBSÉGE ARANYILAG SIHERES. A játékipar, angol szakkifejezéssel élve „hits-driven industry”, ami azt jelenti, hogy néhány nagyon nagy sikerű produktum bevétele tartja el a többi, túlnyomórészt veszteséges, vagy nullszaldós projektet. Számokban kifejezve ez úgy néz ki, hogy az évente megjelenő kb. 300 A kategóriás PC-s játék nagyjából tíz százaléka, azaz 30 bestseller termeli a játékok összbevételének 90%-át! Más adatok szerint az évente megjelenő kb. 2000 játék (minden platform, minden árkatagória) kb. 80%-a

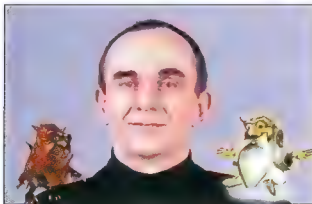


vesztéses! És még ha sikerül is a játékoknak át lépni a bővös százezres eladott példányszámot (kb. innen lehet reménykedni abban, hogy a játék pénzügyileg sikeres lesz, és esetleg némi royalty is csurran csppen), a haszon nagy része a fejlesztő és a kiadó zsebébe vándorol. A dobozos játék 40-50 dolláros/eurós árából csak kb. 4-5 pottyán le a fejlesztőnél – és ott is nagy része a már említett befektető számláját gyarapítja, a játék konkrét alkotóihoz csak a töredék töredéke jut el az egyébként jól hangzó milliós bevételekből. Végül elarukol egy titkot: tudomásom szerint még soha egyetlen magyar fejlesztésű PC-s játék nem lépte túl (legalábbis nem jelentősen) azt a bizonyos bővös 100000-et,

és soha egyetlen magyar cég nem kapott még royaltyt PC-s fejlesztés után...

6. HA SIHERÜLT AZ ELSŐ JÁTÉKODAT KIADNI, HÁTARADÓHELYSZ. Hát persze, átestél a tüzkérszéken, van már mit felmutatnod referenciaként, és vannak ismeretségeid a kiadók világában – itt van hát a Kánaán? De nem ám: most jön csak a legsúlyosabb krízishelyzet! Egyrészt a csapat további karrierje szempontjából létfontosságú a játék fogadtatása, a visszhang és a szakma és a vásárlók részéről. A legdegesítőbb az egészben az, hogy erre innentől már nincs befolyásod, a kiadó marketing-jén múlik jórészt minden. És ha a kritika a földre döngöli a játékot, esetleg huppon maradsz húszezer eladott példánnyal, vagy híre megy, hogy nem volt igazán zökkenőmentes a kapcsolódás a kiadóval (tök mindegy, hogy igaz-e), lesheted, hogy ki fog új szerződést kötni veled. Márpedig új szerződés kell, lehetőleg azonnal, különben megint ott tartunk, ahol a legelején... ráadásul a fejlesztőid dög fáradtak, szabadságot követelnek, csalogtak az egészben, esetleg már a konkurencia ajánlatai között válogatnak. Jó esetben a régi kiadód nagy kegyesen felelőnk, hogy csinálj egy folytatást, de szigorúan csak a bevált sémák szerint, a fejlődés, az új kihívások messze elkerülésével, hiszen azok kockázatot jelentenek – és kezdődik az egész móka előlről...

Ennyit mára a játékefejlesztés árnyoldalairól. Remélem, senkit sem ijesztettem el túlságosan. Talán egy kicsit sötétebbre festettem a képet a kelletténél, mindezek ellenére lehet nagyot álmodni, higgyétek el, ki lehet törni: ha eléggé jó vagy, végtelen a kitarthatóság és a hited abban, amit csinálsz, ráadásul még szerencséd is van, talán éppen Te leszel a következő Sid Meier! ■ HANGU



Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Digital Illusions



Eddig ugyan csak PC-n jelent meg, de a Midtown Madness-sorozat harmadik része – egyelőre – csak Xboxon lesz elérhető. Ezúttal is két városban garázdálkodhatunk, most éppenséggel Pánszban és Washingtonban. Minden megszokott opció a helyén lesz (Blitz,

Cruise, Checkpoint), de a legtöbb időt a Work Undercover elnevezésű játékmóddal fogjuk eltölteni. Ez 54, leginkább a Driverhez hasonlítható küldetés takar; Pánszban egy Dieter nevű figurát kell megvédenünk az emberrablóktól, a tengerentúlon pedig egy filmstúdió számára kell trükkös feladatokat végrehajtanunk. Így tudjuk megszerezni az eleinte rejtett kocsikat (ha sikerül megoldani egy feladatot, máskor is használhatjuk a használt járgányt), amelyek nélkülözhetetlenek lesznek az Xbox Live-ot használva. Az interneten keresztül ugyanis akár nyolcan is versenghetünk, sőt, a Capture the Gold és a Hunter üzem módok csak így lesznek kipróbálhatók. Még tavasszal megjelenik.



Kiadó/fejlesztő: Namco

Bár a japán játékkeretekben már hónapok óta hozzáférhető, a Namco mégis csak januárban mutatta be a nagyvilágnak a Soul Calibur 2 konzolos verziót. Az Xboxos verzióban két új karakter is lesz, mindkettőjüket a híres képregény-rajzoló, Todd McFarlane vetette papírra. Necrid zoldbőrű ónas lesz, aki energiakarddal harcol, Spawn pedig sokaknak lehet ismerős – ha nem is a képregényekből, akkor a moziból. Természetesen a programban benne lesz minden olyan játékmód, amelyet a verekedős prog-



ramoktól manapság elvárunk – Arcade, Versus, Practice, Time Attack, Survival, Team Battle –, de ezeken felül lesz még egy Weapon-mode is. Ebben 200 különböző küldetést (azaz harcokat bizonyos megkötésekkel vagy nehezítésekkel – lát-hatatlan ellenfelek, folyamatos mérgező-dés, ilyesmi) kell végrehajtanunk, melyek teljesítésekor egy-egy új fegyver leszünk gazdagabbak. Ezeket harcunkra felszerelve új kombókat, esetleg új harcmodorokat taníthatunk meg neki, amelyeket persze versus-módban is bevetethetünk ellenfelek legnagyobb öröme. Nálunk augusztusban kerül a boltokba.

Kiadó: Microsoft **Fejlesztő:** Bungie

Bár a nyáron elvileg PC-re is megjelenik az eddigi legsikeresebb xboxos program (már átlépték a 2,5 milliót is), a Halo, a második rész is még az idén kerül a boltokba. Minden téren megpróbálják magukat felülmúlni a hirtelen elitkategorias csapatává vált Bungie-nál: a képeken talán látszik, hogy ez a grafika terén úgy néz ki, hogy sikerül is. Mindent bump mapping borít, különböző shadereket használnak, az árnyékolás pedig leg-alább Splinter Cell-szintű. Újdonságokkal is találkozhatunk majd, lesznek járművek (pl. ATV, láncpálpas



hőjáró, repülő szállító jármű az idegeneknek) és fegyverek is. Új ellenfelekkel is szembe fogunk kerülni, például a majomszerű Brute-okkal, vagy a Covenant vallási vezetőiként funkcionáló Prophetekkel. Az első rész kissé statikus helyszíneit megpróbálják interaktívá tenni, például lehetőségünk lesz felrobbantgatni egyes dolgokat, vagy éppenséggel kilőni a fényceteket. Derék zoldpáncélos hősnünk is átmegy egy nagygenerálón, immár tudunk majd futni (leeresztett fegyverrel), belesni a sarkokon, és puskánk tusával egész bonyolult támadaskombinációkat is megerecszethetünk. És akkor még nem is említettük azt, hogy ezzel a játékkal akarja a Microsoft bemutatni, hogy online szolgáltatásuk, az Xbox Live mire is képes, ha valaki maximálisan kihasználja.



MEGVÁRT A NYOLCÉVES!

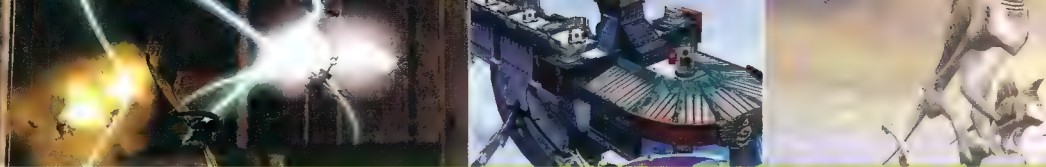
A Microsoft januárban jelentette be, hogy eladták a nyolcmilliomodik Xboxot, és ezzel a háromszereplős konzolpiacon biztosították maguknak a második helyet. Egészen decemberig nagy versenyben voltak a Nintendóval szemben, ám a karácsonyi öröletben si-

került egy kis előnyre szert tennünk: Amerikában 400000-rel több gépet adtak el, Európában 2:1 arányban, Ausztráliában pedig 7:1 arányban múlták felül a GameCube-ot.



NINJA GAIDEN

Egy 1988-as játékkermi játék kapja meg az „Xbox-kezelést”, mégpedig attól a Tecmótól, akiknek a DoA-lányokat is köszönhetjük. Természetesen egy nindzsát kell irányítanunk, aki hatalmas katanájával mindenkit szétszeletel, a maradékot pedig shurikkal szögezi fel a falra. Egy kis mágia is rendelkezésre áll: rohagálhatunk a falakon, tűzmé-tereseket ugorhatunk, tehát a mozgékonyasággal nem lesznek gondok.



PANZER DRAGON ORTA

Akinek eddig nem volt sok köze a konzolokhoz, az valószínűleg a fenti cím olvastán csak értetlenül néz – ami nem is csoda, hiszen a PD-sorozat előző részei csak Sega Saturnra jelentek meg. Igaz, ott azonnal legendássá váltak, mind a három rész osztatlan hozsannázásban részesült mind a sajtó, mind a játékosok részéről. Noha kiugró eladási sikereket értek el például a 150-200 dollárért cserélinek gazdát az eBayen). Nem csoda, hogy hatalmas várakozás kísérte a Sega bejelentését, miszerint a következő epizód Xboxra készül el.

Az Orta tulajdonképpen a régi felfelé scrollozós lövöldözős programok 2003-as színlvonalú reinkarnációja: „járművünk” ebben is magától halad előre, és a minden szint végén, utolsó akadályként fellépő főellenfelek ezúttal is nagy jelentőségűek lesznek. Ám a PDO ennél sokkal több, mondhatom, hogy ez a játék igazán művészi – és hirtelen nem tudnánk más programot említeni, amelyikre ezt rá tudnánk fogni. Minden alkotórész a végletekig csiszoltak, és minden arra készlet minket, hogy elmerüljünk ebben a csodálatos világban.

A meglehetősen nehezen követhető történet egy új-jáépülő világban játszódik, a Birodalom bukása után – akik játszottak az előző részekkel, azok miliónyi utatlat fognak találni, akik viszont nem, azoknak minden részletre kiterjedő történelmi visszatekintés áll rendelkezésre. Mi az Orta nevű, ismeretlen múltú leányt és a hátasul szegődő sárkányt fogjuk irányítani, hogy megtudjuk, kik is voltak szülein, és hogy milyen sorsra választottak ki minket. A pályák legtöbbször a külszínen játszódik (mondjuk, folyóvízgyben vagy éppenséggel magasan a föld felett, a felhők között), de lesz rá alkalom, amikor egy ősi birodalmi – repülő – hadihajó belsejében kell

mindent megsemmisítenünk, a legbizarrabb küldetés pedig egy számítógéprendszerben zajlik.

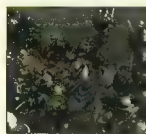
Sárkányunk folyamatosan repül előre, mi természetesen azért irányíthatjuk, sőt, kis időre fel is gyorsíthatunk, illetve le is lassíthatunk (ez ideális lehet egyes ellenfelek vagy lövedékek kikerülésére vagy bizonyos főellenfelek ellen így navigálhatunk – például megelőzhetjük őket, hogy az arcukba küldjük az áldást). Hátasunk három formát vehet fel, ezek között bármikor egy szemvillanás alatt válthatunk. Mivel mindegyik más karaktersztinggiakkal rendelkezik, ez a későbbi szinteken már igen javallott, nehéz fokozaton pedig egyenesen életfontosságú lesz. Alaphehelyzetben a Base Wing nevű alakkal repülünk, amely átlagos képességekkel és kétféle támadással bír. Az egyik a lézersugár, amelyet egyszerre akár több ellenfélre is rákölthetünk, a másik pedig a sárkánylovas Orta kézfegyverének a tüze. A második alak igen lomha, ráadásul gyorsulni és lassulni sem lehet vele, cserébe viszont órási sebességgel rendelkezik. A Heavy Wing támadásai igen hasonlítanak az előbb elmondottakhoz, csak persze a lövedékek lassabbak, illetve egyszerre csak három lény tud egy időben lézérrel befogni (az „alapmodell” ezt akár kilenc lényvel is megteheti). A harmadik forma a Glide Wing, amely sokkal fürgébb a másik két alaknál, így sokkal többet tudunk vele gyorsítani, mint azokkal. Nála a lézeres támadás hiányzik, cserébe viszont szinte gépágyúként funkcionál – ami bekerül a hatalmas célkeresztbe, azt azonnal megsorozza a kis sebzésű, ám annál szaporább lövedékeivel. Ez főként akkor hasznos, ha nagy tömegben támadnak viszonylag gyenge ellenfelek, vagy ha valahonnan rakéták százait küldték ránk. Az egyes formákat fejleszthetjük is, ilyenkor az életerejük és a sebzésük megnő, valamint az alakjuk is egyre félelmetesebben kinéző lesz.

A grafika egészen csodálatos, itt látszik meg, hogy milyen az, amikor valamit gyakorított csapat fejleszt

csak Xboxra. Az egyes lények, illetve gépi ellenfelek mesterien vannak kidolgozva, és az összes karakter – főként sárkányaink – animációi is páratlanok. Fantasztikus effektek egész garnadaja borítja be a képernyőt, amikor elsütünk egy-egy berkerk-támadást (ez az egyes sárkányalakokra jellemző, egyedi szupertámadás), de már maguk a pályák is páratlanok. Van néhány olyan küldetés, amelyekben az ég szinte izlik, a vörvörös felhők folyamatosan változtatják alakjukat! A hangok is hasonló minőségűek, legyen szó akár a CD-n is kiadott zenéről, vagy a játék szereplői által használt panzer-nyelvről, amely érdekes keveréke a latinnak, a görögnek, a japának és az angolnak. Lehette panaszkodni, hogy viszonylag hamar végigjátszható, de ez bizony döresség lenne; egyrészt, a lövöldözős programok kategóriájában az a két órással (első alkalommal, és persze nem könnyű fokozaton ennek többszöröse is lehet), amellyel a PDO büszkélkedhet, magasnak számít, másrészt pedig nincs olyan program, amelyik hasonló újrajátszhatósági értékkel lenne felvértezve. A főmenüből elérhető Pandora szelencéjében ugyanis szinte minden pálya után megnyílik egy-egy új dolog, esetleg egy új bejegyzés a lexikonba, vagy egy szkeccs, de lehet valami komolyabb is: többek között a teljes eredeti Panzer Dragoon Orta, valamint 1.2 másika – igaz, közel sem olyan kidolgozott – küldetés is elérhetővé válik. Arról persze nem is szólva, hogy az igazi profik minden szinten megpróbálnak majd S-fokozatot elérni.

Biztos vagyok benne, hogy ez a játék sokaknak nem jön be majd, hiszen annyira más, mint a ma divatos stílusok, de az is hasonlóképpen biztos, hogy rengeteg embert fog pont ezzel elvarázsolni! ■ **GRATN**

ERTEKELES



HUF: CRUSADERS

A koreai Phantagorn új stílusba vezeti a HUF-játékok rajgóját: ezúttal sokkal kisebb szükség lesz stratégiai érzékünkre, ám reflexeinknek annál több hasznát vesszük: a seregünket ugyanis mi fogjuk vezetni az orkok, démonok és más csúnyaságok ellen. Sőt, az

Xbox Live segítségével akár négy tábornok is összecsapat.



STARCRAFT GHOST

A Blizzard legutóbbi lépése valószínűleg minden PC-s kis irigykedésre készítet: a Starcraft világában játszódó akciójáték ugyanis csak konzolon jelenik meg. Egy különlegesen képzett Ghostot (tudjátok, a láthatatlan, atombombát indító egység a SC-ből) fogunk irányítani egy keleti fordulat sztoriban. A játékmenet leginkább a lopakodásra épül, ami különleges képességeink (pl. láthatatlanság) segítségével.

SIM CITY 4

TIPPEK-TRÜKKÖK

Az első és legfontosabb tanács: csak lassan, nyugodtan, megfontoltan. A kezdetben rendelkezésre álló pénz ne költsök el mindjárt az elején az utolsó fillérig, kb. a harmadát-negyedét hagyjuk meg tartaléknak. Amíg nem épülnek fel az első zónáink, nem települnek be emberek, addig ebből a tartalékból fogunk elődegélni. Nem kell azonnal minden luxussal ellátni a várost, mindig csak a legszükségesebbeket, az éppen elérhető adjuk meg a honpolgároknak, és próbáljuk minél hamarabb egyenesbe hozni a költségvetést. Ha elértük, hogy a büdzsé minimális mértékben ugyan, de folyamatosan pluszban van, elkezdhetünk lassan terjeszkedni és modernizálni.

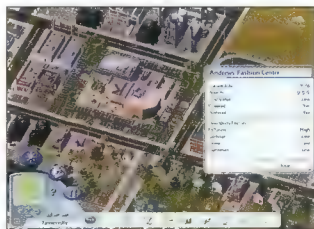
Lássunk most rövid vázlatot kezdők számára, hogyan érdemes belevágni egy új város felépítésébe! Válasszunk a térképen egy aránylag kicsi és nem túl hepepús területet. Jó, ha a tengerparton helyezkedik el, vagy legalább egy folyó átvágja, az emeli a föld értékét. A terraformálás során nézzük ki, hogy nagyjából hová akarjuk a várost telepíteni, és ott kíméletlenül gyalujunk le mindent szép vízszintesre, amíg ingyen van. Telepítsünk erdőt a térfékre szélén a várost környező területre, az jó teszt majd a légszennyezésnek. Ha emígyen előkészítettük a terepet, vágunk is bele az építkezésbe! Kezdetnek tegyünk le egy szelénőművet (a szelénőmű is jó választás), és a közelében húzzunk fel néhány alacsony szintű lakóövezetet, melé egy kis agrár-, kereskedelmi és ipari zónát. Az erőmű költségvetését húzzuk le a lakosságunknak megfelelő szintre, ne vigye a pénzt feleslegesen. Építsünk további lakó-, ipari, és kereskedelmi zónákat kb. 3:2:1 arányban, nagyjából amíg a pénzünk fele-kétharmada elfogy. Várjuk meg, amíg beépít az kijelölt zónák nagyját, és fedjük le a városunk területét rendőrséggel és is-

kolékkal. Eddig megúszhattuk, de most már muszáj lesz a vízszolgáltatásról is gondoskodni. Óvatosan emeljük az adót addig, hogy a havi költségvetésünk egy kis pluszba kerüljön, majd kapcsoljuk a játék sebességét a legnagyobbra, és várjunk pár évet, hogy stabilizálódjon a helyzetünk. Extra épületeket és szolgáltatásokat csak akkor építsünk, ha már nagyon kéri a nép, amíg nem sápitoznak különben, addig elvannak nélküle. Most már nekiláthatunk a további fejlődésnek és bővülésnek a városiakok igényei szerint, valamint a magasabb szintű zónák építésének, a gazdagabb rétegek idecsábításának kórházak, parkok, további iskolák építésével, a szemét- és környezetszennyezési gondok megoldásával... és innen csak rajtunk áll, mit varázsolunk a városunkból.

Tipp a hatékony zónaépítéshez: vegyünk körbe egy 9*6 kockából álló területet úttal, és húzzunk bele 2-2 utcát függőlegesen és vízszintesen is. Egy 3*3 mezőből álló mátrixot kaptunk, amelynek minden mezője 2*3 kockából áll, és minden kocka legalább

egy irányból kapcsolódik valamelyik utcához. Az egyik oldalsó oszlop mezőit töltsük fel lakóövezettel, a másik oldalit ipari zónával. A mátrix középpontjában levő mezőre rakjuk a szükséges kiegészítő épületeket (rendőrség, iskola, kórház stb.), a maradék területet pedig egyenlően osszuk fel lakó- és kereskedelmi zónára. Ha több ilyen blokkot is építünk, néha szórjunk közéjük parkokat, és a blokkok határaitra nagyobb kapacitású utakat tegyünk. Ez talán a leginkább helytakarékos, és közlekedést kímélő módja az építésnek, valamint az ilyen arányokkal épített várost nem is nehéz nyereségesé tenni – a módszernek egyetlen hátránya, hogy a lakóövezetekhez közel levő ipari zónák nem tesznek jót a légszennyezés mértékének.

A Sim City 4 egyik legnagyobb újítása a régiók használata, vagyis az, hogy egy térképre több várost is felépíthetünk, amelyek akár kereskedhetnek is egymással. Ezt használjuk is ki erősen: egyszerűen húzzuk ki egyik városunkban az áram- vagy vízvezeteket, esetleg az autópályát a térfékre széléig. A szomszédos városra átválva a csatlakozási pont



SZUBJektív FAQ

Mindenki okulására következzenek a különféle fórumokon legsűrűbben felmerülő, illetve hozzáam leggyakrabban előforduló kérdések és válaszok SimCity 4-témában.

Miért nincsenek felhőkarcolói?

Felhőkarcolókat a népek csak nagyon nagy populáció mellett kezdenek el építeni, és csak akkor, ha már kifogytak a helyből, ahová építhetnek... és kizárólag a legmagasabb kategóriájú, high density zónákban. Ha nem biztosítunk számukra új helyet, 30 ezres lakosság fölött a lakóövezetekben, 45 ezer fölött pedig a kereskedelmi zónákban épülnek felhőkarcolók.

A vízvezetékeim állandóan tönkremennek!

A vízvezetésekre szánt pénzzel nem szabad spórolni, mert ez lesz a vége... Semmi esetre se csökkentse a költségvetését, és ha a kihasználtságuk 80% fölé kúszik, bővítsük a hálózatot új vezetések építésével.

Miába jölelők ki kereskedelmi zónákat, az emberek nem építenek oda semmit!

A játék kezdeti szakaszában a kereskedelmi zónák jelentősége nagyon kicsi, bőven elég, ha a lakó, illetve ipari zónáinkhoz képest harmad-, negyedakkora területet adunk a kereskedelmi zónának.

Később, ha építünk pár iskolát, és a nép kihippódott, megnő az igény erre is.

Hogyan lehet egy netről leszedett régiót betölteni?

Létre kell hoznod egy új régiót, nevet adni neki, majd ki-letölteni a játékot. A letöltött file-okat bemásolod a régiók könyvtárába, újra elindítod a játékot (begyön az imént létrehozott, asztali-sima terep), Ctrl + Alt + Shift + R, majd a felugró ablakban kiválasztod a megfelelő régió file-t, és már csak pár percet kell várnod, míg a program legenerálja a terepet.

Egyébként, ha valaki saját régiók szerkesztésére adja a fejét, rengeteg ingyenesen letölthető műholdas térképet talál a <http://mapping.usgs.gov/> címen, amelyeket felhasználhat alapnak.

megeljenik a térkép szélén, és azt továbbvezetve a városba a két szomszéd máris világon cserélt egy mással az energiát és/vagy a munkaerőt. Ha régiókban gondolkodunk, könnyebben el tudunk bánni például a környezetszennyezés nehézségeivel, gazdaságosabban tudjuk üzemeltetni a városainkat, de ilyenkor gyakran kell változtatnunk a szomszédos városok menedzselése között, és az aktuális városunk gondolj mellett nem árt, ha a fél szemünkön mindig a szomszédon tartjuk. Kezdeknek érdemes az első városukat egy már eredetileg meglévő, beépített város mellé telepíteni, sokszor húzhatja ki a költségvetést a kátyúból egy kis kereskedelem a szomszédal.

RANDOM TIPPZ. A tömegközlekedés megszervezésekor azt vegyük figyelembe, hogy az emberek kb. 6-8 „kockányi” távolságot hajlandók sétálni, előtől már inkább autóbá ülnék. Ha tehát leteszünk egy buszmegállót a lakóövezetben meg egyet a kereskedelmi zónában, mindkettő kb. 6-8 kockányi rádiuszban csökkenti az autóforgalmat.

- Ha nagyarányú átépítésre van szükség, ne kapjunk egyből a bulldozerhez, használjuk a Dezone toolt, amellyel a már meglévő infrastruktúra lerombolása nélkül tudjuk átszervezni a zónáinkat.

- A víztornyokat/pumpákat építsük minél távolabb az ipari és agrárzónáktól, illetve az esetleges repülőterünktől vagy kikötőinktől, mert ezek szennyezik legerősebben a vizet.

- Ha a városunk már kezd komoly méreteket öltetni, szervezzük át a rendőrséget/tűzoltóságot/iskolákat: sok kicsi helyett gazdaságosabb néhány nagyobb lefedni a várost.

- A „hármask törvénye”: minden típusú épület esetében a harmadik felépítésével „lépjünk szintet”, és építsünk eggyel nagyobb kategóriájú. Például a harmadik kis könyvtáruknak helyett építsünk nagyot, a harmadik középiskolánknak helyett főiskolát és így tovább.

- Mindig kísérelj megfigyelni a képernyő alján az „RCI” felirattal diagramot, ez mutatja, hogy a város-

nak milyen irányú építkezésekre lenne szüksége (R – lakóövezet, C – kereskedelmi zóna, I – ipartelep)

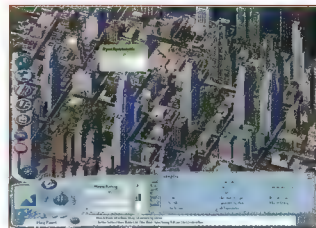
- Az adatok kb. 9% körül tarthatjuk anélkül, hogy az emberek elvándorolnának a városból, vagy bármennyő zűgölődés támadna. Jól gondoljuk meg az adóváltoztatásainkat, mert bármit teszünk, annak a hatása három hónapig mindenképpen érvényes lesz, az időközben elért esetleges pozitív hatás csak azután lép érvénybe! Ha egy bizonyos terület fejlesztését elő akarjuk segíteni, csökkentse az adót 5% körülire, ha egy iparágat távol akarunk tartani a várostól, emeljük 12% fölé. Jó ötlet, ha aránylag magas adóval kezdünk, és lassan, háromhavonta tízszázalékonként csökkentjük, ez folyamatos elégedettséggel tölti el a népet

- A bűnözés ellen ne kizárólag rendőrsőket telepítésével küzdjünk, ez csak tüneti kezelés, amelybe anyagilag előbb-utóbb beleeroppanunk. A rendőrség büdzséjének megemlése (ezzel még mindig olcsóbban jövünk ki, mintha új sőket építenénk), illetve a város teljes rendőri lefedettségének elérése mellett győzzünk rá az oktatásra, és húzzunk fel iskolákat a veszesebb környékekre: hosszútávon ez neveli ki a népekből a bűnöző hajlamot. Ha mindent jól csináltunk, kb. 50000 lakosig feltornáshatjuk a város méretét normál rendőrségekkel ellátva, mire kénytelenek leszünk börtönt építeni.

- Ne húzzuk le túlságosan a különféle szolgáltatások (rendőrség, tűzoltóság, iskolák, kórházak) költségvetését, mert 60-70% alatt már erősen hajlamosak sztrájkolni, és ilyenkor csak egy jó 30%-os emelés nyugtatja le őket. Legjobban a tanárok bírnak a gyűrdőst, őket akár 50%-os költségvetéssel is igen sokáig futtathatjuk különösebb balhé nélkül.
- Zónák kijelölése során érdemesebb előbb kiépíteni az úthálózatot, és utána „közéfesteni” a zónákat, mintsem hagyni, hogy az AI magától épígtessen utakat, amerre akar.

- Amint lehet, költöztessünk be a városba Símeket, és mindig figyeljünk oda arra, amit mondanak, ahogyan a tanácsadóinkra is!

Az alant elterülő táblázatból azt bogarászhatjuk ki, hogy az egyes extra épületek milyen hatással vannak a körülötte levő kereskedelmi, illetve lakóövezetek népszerűségére. Érdekes alaposan átgondolni, mielőtt ilyen drága befektetésre adnánk a fejünket, hogy hol szorulunk rá leginkább az épület áldásos hatásaira, illetve hol viselkedj a legkönnyebben a negatívumait... A könnyebb átláthatóság érdekében az extrém pozitív/negatív hatásokat külön sárgával/pirossal kiemelttem a táblázatban.



- A szeméttelep és egyéb szeméttel kapcsolatos dolgok 32 kockányi távolságban „hatnak”, ebben a körben csak alacsony szintű zónákat érdemes építeni, vagy leginkább semmit. Ha tehetjük, a szemétteltelepet építsük jó messzire a várostól, sőt, inkább exportáljuk a cuccot a szomszédba. Az agrárzónákat tartsuk a lehető legtávolabb a szeméttelteleptől!
- Az erőművek, kórházak és iskolák költségvetését mindig tartsuk szemmel, és tartsuk olyan szinten, amely éppen hogy csak kielégíti az igényeket, rengeteg pénzt tudunk így megtakarítani.
- Ha nincs tőkénk, de a város egyébként jó lakosság-csalogató (minden zóna gyorsan beépül), nyugodt szívvel vegyünk fel kölcsönt, és építkezzünk: az adókból hamar vissza tudjuk majd adni a pénzt.
- A nagy ipartelepek nagyon tüveszélyesek, a közepükbe mindenképpen rakjunk tűzoltóságot, különben az építkezési kedv erősen mecsappan.
- Nagyszabású akció a szeméttel eltüntetésére (feltétele, hogy egyszerre több szomszédos városunk legyen): építsunk egy kifejezetten ipartelepekre szakosodott várost, és itt húzzunk fel egy Waste to Energy erőművet. Exportáljuk az összes szemétnket ide, az erőmű eltünteti, és a belőle nyert energiát vissza is importálhatjuk a „kitakarított” városokba, így duplán nyerünk!
- Ha kiegészítő várost (pl. az előbb említett különálló ipartelep-szemétteltelep) építünk, kb. 5000-e lakosság felfeljódhatunk anélkül, hogy iskolára/kórházra/rendőrségre/tűzoltókra kellene pazarolnunk a pénzünket. E fölé ne nagyon fejlesszük a kiegészítő várost, sokat veszít a gazdaságosságából.
- Megpróbálkozhatunk az abszolút bűnmegelőzési projekttel: iskolák és kórházak orra-szájba építésé-

ÉPÜLET	HATÁS HERSHEDELMÉ ZÓNÁRA	HATÁSOK	HATÁS LAKÓÖVEZETRE	HATÁSOK
Advanced Research Center	50	22	-50	22
Alamo	40	20	-	-
Alcatraz	10	24	-	-
Amallenberg	30	18	-	-
Army Base	25	9	-90	30
Bank of America	80	28	-	-
Bank of China Tower	100	48	-	-
Basketball Court	-	-	30	30
Beach	50	10	80	10
Big Ben	40	20	-	-
Bureau of Bureaucracy	25	17	-50	22
California Plaza	30	18	-	-
Casino	50	22	-65	25
Cemeteries	-	-	40	20
Chrysler Building	100	48	-	-
City Hall	50	22	-	-
City Zoo	50	14	25	17
CN Tower	80	28	-	-
Coit Tower	30	18	-	-
Colossal Mayor's Statue	100	48	100	48
Community Garden	-	-	40	35
Convention Center	100	32	-50	22
Country Club	-	-	75	27
Courthouse	70	26	-	-
Disease Research Lab	40	20	-	-
Empire State Building	100	48	-	-
Faneuil Hall	20	16	-	-
Farmer's Market	50	22	75	27
Federal Prison	-70	26	-90	30
Fernsehturm	50	22	-	-
Gateway Arch	50	22	-	-
Gezebo	20	10	40	40
Great Pyramid	70	26	-	-
Guggenheim Museum	70	26	-	-
Haga Sofia	40	20	-	-
Hollywood Sign	20	16	-	-
House of Worship	-	-	80	28
Impressive Mayor's Statue	50	14	50	22
Independence Hall	30	18	-	-
Jefferson Memorial	50	22	-	-
John Hancock Center	90	30	-	-
Landfill	-100	32	-100	32
Large Flower Garden	35	10	85	45
Large Park Green	30	15	75	45
Large Plaza	80	15	35	30
Lincoln Memorial	50	22	-	-
Living Mall	80	20	-	-
Magnificent Mayor's Statue	75	27	75	27
Main Library	50	22	50	22
Major Art Museum	70	26	50	22

VÉGSŐ ESETRE

Ha már semmi nem segít, gyenge jellemek nézzenek alaposan körül, aztán ha nem látja őket senki, folyamodhatnak nagy pirnokodva a cheat kódokhoz... Nyomjuk le a Ctrl-t és az X-et, majd a következő csodákban bízhatunk (Enterrel küldjük el őket):

- weaknesspays** plusz 1000 pénz
- you don't deserve it** minden reward épület elérhető
- fightthepower** nem kell az áramellátással törődnünk
- bowdriam** nem kell a vízellátással törődnünk

NÉPSZERŰSÉGI INDEX

Bár a való életben a tavalyi választás azt mutatta, hogy a népszerűség indexek néha nem egészen a valóságot tükrözik, a Sim City idealizált világában nagyvonalúan eltekinthetünk a közvélemény-kutatók bénázásaitól. A népszerűség index (mayor rating) a játékban az egyik legfontosabb adat: ha túl alacsony, az lázadásokhoz vezethet, ha pedig sikerül eléggé magasra tornászni, azt a játék különféle jutalomépületekkel honorálja. Lássuk, mivel bővískedhetünk a népszerűség növelése érdekében, mik hatnak a népszerűségünkkel

Növényzet telepítése: +25, 128 kockányi rádiuszban
Kiegészítő épület (rendőrség, iskola stb.) építése: +25, 128 kockányi rádiuszban

Tűz: -25, 128 kockányi rádiuszban

Adóemelés/csökkentés: -25-től +25-ig a mértékétől függően az egész városra (ezek az effektek havonta -25% hatékonyságot veszítenek, majd négy hónap múlva teljesen elmúlnak)

Bűnözés mértéke+10 és -50 között

Légszennyezés+10 és -35 között

Vízszennyezés+10 és -35 között

Szemét+10 és -35 között

Sugárzás0 és -50 között

Iskolák a környéken+7 és -7 között

Kórházak a környéken+7 és -7 között

Közlekedés sűrűsége+7 és -7 között

Rendelkezések:

Automobile Emission Reduction Act-5

Nuclear Free Zone+5

Power Conservation Act-10

Youth Curfew Act-10

Különleges épületek:

Advanced Research Center54

The Bureau of Bureaucracy30

Cemetery42/46/50

City Hall20

City Zoo68

Convention Center40

Country Club55

Courthouse33

Disease Research Lab45

Farmer's Market34

House of Worship40/44/48/52

Main Library37

Major Art Museum45

Major League Stadium30

Mayor's House20

Minor League Stadium30

Movie Studio52

Opera House52

Radio Station30

Resort Hotel52

State Fair48

Statues60

Stock Exchange45

Television Studio50

University42

ÉPÜLET

	HATÁS KERESZTEKELT ZÁRÓÁRA	HATÁSÓRÁ	HATÁS LAKÓÖVEZETRE	HATÁSÓRÁ
Major League Stadium	75	27	-50	20
Mayor's House	100	48	100	48
Mayor's Statue	25	17	25	17
Medium Flower Garden	20	10	70	30
Medium Park Green	20	15	60	30
Medium Playground		-	75	25
Medium Plaza	60	15	25	25
Minor League Stadium	50	22	-20	18
Missile Range	-50	22	-100	48
Movie Studio	50	14	-	-
Open Grass Area	20	10	30	15
Open Paved Area	30	10	10	10
Opera House	50	22	-	-
Palace of Fine Arts	30	18	-	-
Palacio Real	30	18	-	-
Playground		-	60	15
Private School		-	60	24
Radio Station	25	17	-	-
Ranger Station		-	20	80
Resort Hotel	25	17	-	-
Rotes Rathaus	30	18	-	-
Skateboard Park		-	30	60
Small Flower Garden	20	10	60	15
Small Park Green	30	15	50	15
Small Plaza	50	15	25	15
Smith Tower	40	20	-	-
Soccer Field	20	5	30	50
Softball Field	20	5	30	50
Sphinx	20	16	-	-
St. Basil's	60	24	-	-
State Fair	50	14	-25	17
Statue of Liberty	60	24	-	-
Stock Exchange	70	26	-	-
Taj Mahal	60	24	-	-
Television Studio	50	22	-25	17
Tennis Court		-	30	30
Tokyo Tower	80	28	-	-
Tourist Trap	50	36	-25	17
Tower of London	30	18	-	-
Toxic Waste Dump	-60	24	-100	48
U.S. Capitol Building	80	28	-	-
University	50	22	50	22
Washington Monument	40	20	-	-
White House	40	20	-	-



vel és finanszírozásával tartuk extrém magasán az egészségügy és az oktatás színvonalát, így akár százezres lakosság is kihúzhatjuk anélkül, hogy szükségünk lenne rendőrségre!

• Ne a térkép közepén kezdjük el építkezni, inkább az egyik sarokhoz közel – így olcsóbban megúszuk a szomszédokkal való összekapcsolódást

• Az adóemelés-csökkentést mindig apránként, kis lépésekben ejtsük meg, és közben figyeljük a népreakcióját, nehogy belefussunk valami spontán népfelkelésbe a Bokros-csomaggal való kísérletegetés közben. ■ HANGU



ARX FATALIS



A játék egyszerűen indul – akárcsak ez a végjátékzás :) –, mindenféle főlétséges herehurca és háttértörténet-bemutató helyett amnéziás, pucér férfiember bőrében találod magad, amint bevágnak a goblinok börtönébe. Kába állapotodat tekintve némi tanácsadásra szorulsz a szomszédos cellában tengődő rabtársad részéről, az ő utasításait követve feszítheted fel a meggyengült rácsokat, hogy aztán az első kezdedbe akadó lábszárcsonttal mőresre tanítsd az akadékoskodó őrt.

Így már kiszabadíthatod szövetségeseidet, aki hálából új névvel ajándékoz meg: Am Shaegar lesz, a Névtelen. De jó! Mond még sok egyebet is, szerintem napestig sem hagyná abba, de te ne vesztgesd rá az időt, inkább öklöddel vagy fegyvereddel zúzd össze a pincébe vezető csapaját, és ugorj alá a mélybe.

Szerencsére új pártfogód ide már nem követ téged, de hangja még sokáig elkísér, amint patkányokat és jókorára nőtt pókokat gyilkolva egyre előrébb törsz a szabadság felé. Menet közben begyűjthetsz pár értékebb kacatot, mint például a vizesés aljából az amikar követ, melyet később valamelyik fegyveredbe építve törhetetlenné edzheted a pengéjét, valamint a varázsrúnákat, melyeket az első utadba akadó csontváz zsebeiből emelhetsz ki felvertve magad a szikraszórás fantasztikus erejével. Ennek bizonyára nagy hasznát veszed majd partikon, mikor akaratod pusztá erejével fálkyákat és farakásodra lobbantasz lángra, de míg erre sor kerül, legalább némileg világosabb folyosókon folytathatod utad, illetve megsütheted az elejtett patkányokról lemetélt húst és az összefogdosott halacskákat.

Persze el is kell jutni azokra a partikra, utad folytatásához viszont rendbe kell szedned a kisded elhanyagolt felvonószekeret. Rajtat áll, körbecapatsz-e a folyosókon, hogy a legtávolabbi részen megbúvó hordóból emeld ki az ehhez szükséges kö-

telet, vagy némi cipekedés árán feltárod a teremben megbúvó titkos ajtót, és itt helyben magadhoz veszed pótolhatatlan segédeszközüdet. Ez utóbbi módszerhez meg kell tisztítanod a sarki lépőkövet a ráhullott léglátlót, és áthelyezni egyet a másik oldalra lévő kapcsolóra. Bár ez a megoldás sokkal gyorsabb a rohángászásnál, tapasztalati pont-szerzés céljából mégis javallott a pókok irtása (is), hisz nincs sok hátra a szintlépéshez.

Az emeletre jutva kövesd a csobogó víz hangját, így találhatod meg első „igazi” fegyvered, a méltán retteggett rozsdás bőköt. Ettől se leszel sokkal veszedelmesebb, de azért némi segítséget mégis nyújt a kijáratot őrző goblin lord legyőzésében – ha más-hogy nem, hát legalább nem török darabokra az első csapás után, mint azt a lábszárcsont tenné. Immár közel a goblin birodalom vége, legalábbis földrajzilag, de azért még bőven adódik lehetőség hadrcra, illetve fejlettebb lopakodási technikák elsajátítására. Rogtón a lépcsőnél beléphetés az ebéd-lőbe, ahol két kevésbé kiemelkedő őr tereferél. Igazából nem sok vizet zavarnak, akár békén is hagyhatod őket, én azonban nem szeretek potenciális ellenségeket hagyni a hátam mögött, így igyekezem rövid úton megszabadulni tőlük. Ha te is így döntesz, szemtől szembeni harc helyett inkább a háttámadást javaslom, ehhez valamilyen tárgy elhajításával el kell terelni a bejáratról a figyelmüket. Mikor aztán elindulnak a hang forrásának felderítésére, mégőkük lopakodhatsz, és kivont törőddel megugázthatod a fizimiskájukat.

De ha már a trükközésnél tartunk, érdemes elnézni a börtön felé. Ne rohanj be vakon, hisz a posztoló őrt társakkal fogadna, inkább óvatosan lopakodva csend el az ételmaradékokat az asztalról. Ne félsz, nem ez lesz az ebéd, erre a közeli Teremben lesz a szünet, ahol két goblin épp arról panaszkodik, mennyire elegendő van a szerteszét hagyott koszos edényekből. Nos, kaphatnak még egyet az

asztalukra, aztán csak győzd visszafojtani a kunco-gásod, amint begörgölt fejfel rontanak társukra.

A mókát folytatd a túlélők lemeszárlásával, majd fejezd be Koszos Polsius kiszabadításával, akit fajtársai hajlítottak be céljába, amiért kifogásolni mert az Akbaa istenségnek bemutatott emberáldozatok hasznosságát.

A következő megkeresendő szoba a főnöké, aki ágyán heverve javában húzza a lőbört. Bár nem szép dolog álmban meglepni szerencsétlent, a szükség törvényt bont, meg különben sem állítja senki, hogy tisztességes emberek vagyunk. Feldarabolása után érdemes körbeszágászni, hogy felveszhesd az egyelőre sajnos szignálatlan belépőkártyát, a kulcsot, melynek rendeltetési helyéről egyelőre kevés fogalmad lehet, éééé... a szekrény mögötti kapcsoló megnyomásával kinyithatsz a titkos ajtót, mely újabb kulcsot és mintegy kétszáz aranyat rejt. A kulcsok egyike a kinczókamrából nyíló kovácsműhely ajtajába illik, ahol a hosszú kard, a pajzs és a bőrvért magadra öltésével felbadirozhatod felszerelésed, sőt, két varázsrúnát is a könyvedbe másolhatsz.

Egyelőre körülbelül ennyi helyre juthatsz el, illetve ugorj még fel az emeletre, ahol a kapuőr vontatott motyogással az értesedre adja, hogy csakis a főnök írásos engedélyével és az ékszereszek zakájának birtokában léphetsz be az általa őrzött területre. Mivel ezek egyike sincs a birtokodban, hagyd el a tárnákat, és keresd fel az emberek főhadiszállását, melynek neve: Kocsma.

de legjobb egy korsó sör mellett. Bizony, nem hiába küzdöttél olyan keményen, végül célba értél, akár be is fejezheted a játékot. Hisz mi egyébre vágyhatsz az életben, mint hűtött nedűre, zajos társaságra és a csapos nő gömbölyű kebleinek látványára? Persze, persze, tudom, ott van a visszanyerendő memória kérdése, de őszintén, minek terelnéd magad főlétséges gondolatokkal? Élvezd, ami megadott, és ne vágyj elérhetetlen célokra!

En, látom, főlétségesen beszéltek, folytatd hát a kalandot. Először is szóltasd meg Polsiust, hogy módjában álljon kifejezni háláját, mondjuk a főnöki papír aláhamisításával. Aztán eredj fel az emeleti lvóba, hol a helyi értelmiséggel elcsevegve pár barátot, de legalábbis potya italt és jó tanácsokat szerezhetsz, valamint kipróbálhatod a szerencsédet a rulett helyi változatán. Mondjuk, ha a szerencsédben nem bízol, alkalmazhatod a „játéklálás” elmentése, és balsiker esetén visszatöltése” nevű műveltsort, de kétfelm, hogy ilyen erkölcsielen cselekedetre vetemednél – még ha a díjad több száz csillogó arany lenne is.

De igazán, mindez oly főlétségesnek tűnik, inkább ugorj át a szomszédos helyőrségbe.

A katonák szemmel láthatóan sokáig tvornyázhattak az éjjel, mert mindegyikük szétvetett karokkal, mozdulatlanul hever a földön. Vagy az is lehet, hogy

idegenek törtek rájuk – legalábbis ez a hivatalos változat, amelyet a parancsnok elhaló hangon sutog a fűledbe. Még megkér, térj vissza a goblinok területére, hogy átjuss a királyához, és figyelemzed a birodalmát fenyegető invázióra.

Látod, én mondtam, hogy maradj az ivóban, de te nem hallgattál rám! Most aztán megnézheted, mi-be keveredtél!

avagy hiszen itt már öltem goblint. No, azért nem kell nagyon megjádnod, tekintve, hogy nem hagyta magad mögött élő tanút, senki nem fog emlékezni az örök lemeszárlójára. A kapitánytól kapott kereskedői igazolvány és az aláhamisított belépő segítségével gond nélkül áthaladhatsz a ráccsal őrzött területen a goblin és a troll város előterébe, azonban egyelőre egyik helyre sem engednek be, kénytelen leszel a pókbarlangokon át folytatni utadat.

Odabent gyilkolászáson és gyűjtögetésen kívül nem sok egyéb dolgod lesz, csak arra kell figyelned, hogy hátra ne hagyj a pókirálynő termében őrzött smaragdot, aztán keresd meg az emberváros bejáratát.

Végre civilizált helyre érsz, eszerint is kell viselkedned. Mégis, a piroslámpás negyed helyett először a városőrök épületét keresd meg, hogy a parancsnoktól engedélyt kérj a palotába lépéshez. Az őrök nem sokat akadékoskodik, szemmel láthatóan erre felé nem sokat adnak a biztonsági előírásokra, a bürokráciára és az udvar etikette, amit mi sem példás jobban, mint a mondanivalót meghallgató király viselkedése, aki első szavadra teljes katonai készséget rendel el, téged meg kinevez nagykövetnek.

Legalábbis rád bizza, hogy a nevében eljárva derítsd ki, miért sztrájkolnak a trollok, és hírdtsd el a gondokat, hogy segítségül hívhassa őket a harcászati szempontból fontos alagutak megtisztítására.

Vissza kell

hát térned a melákok falujához, ahová a királytól kapott papírok felmutatása után nyugodtan besé-

táihatsz. (Előbb még érdemes felkeresni a boltosokat a felesleges kacatjaid áruba bocsátása érdekében, és a bankárt, hogy minél több bányarészvényt vásárolj fel, melyek értéke gyorsaszerűen megnő, amint a trollok újra munkába állnak.)

Az udvarban a goblin hajcsár csóválja a fejét (fura, de ebben a világban a trollok barátságos lények, akik a goblinok szolgálatában ásványokat bányásznak, melyeket aztán a ravasz lények jó pénzért adnak tovább az embereknek), mert senki nem hajlandó neki elárulni, miért rakták le munkásai a csákányt. Ha nem lenne nálad Lunschire király levele, te sem járnál különbül a főnöknel tett látogatásod során, de így elárulja, hogy valaki ellopta szent kabaláját, és míg azt vissza nem szerzi, nem hajlandó munkába küldeni becszottait.

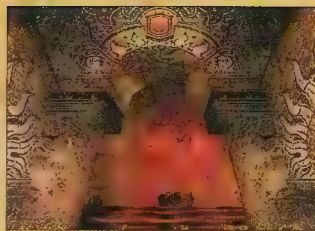
Ki tudja, miért, az az érzés kerül hatalmába, itt goblin mesterkedésről van szó. Mikor megosztod gyanúdat a hajcsárral, az csak rémülten bámul rád tétlenség cséyleit latolgatva, de agyafűrt természetese hamar előáll a megoldással: téged küld be a városba a büntény kinyomozására.

Első pillantásra semmi szokatlant nem találsz a lakosok viselkedésében: az örök lustán ásitóznak, a szakács buzgón süti a piteket imádot királyának, aki kizárólag ezek elfogyasztása erejéig hajlandó megszakítani uralkodását, mely abból áll, hogy bezárt tróntermében horgog. Végül ott van Atok, a szállásmester, aki szintén jó eséllyel pályázott annak idején a királyi trónra, de nem volt elegendő tekintélyt parancsoló a testsúlya, így alulmaradt ellenfeleivel szemben. Ennek köszönhetően most a budikat felügyeli, és mindenki beletök, aki nem visel sapkát, vagy nem tudja megkínálni fűtszűrős cigarettával.

A nyomozáshoz a király hálótermében kezdj hozzá a fiókok és az ágy alatti porcicák átkutatásával. Eredményül egy kódot kapsz, melyről egyelőre még nem tudod, hol használható, továbbá az udvari orvos emlékeztetőjét a király számára, miszerint ne igyon bort, ha nem akarja székhelyét a mellékelhelyiségre áthelyezni. Ez még hasznos lehet számodra: ha ügyes vagy, ráloccsolhatsz pár korty bort a szakács süteményeire, és alig egy perc elteltével csatlakozhatsz a hangos szellentésekkel az illemhelyre sielő uralkodón ruhózkodó örök seregéhez.

Itt az alkalom, hogy átkutasd a tróntermet. A karokkal állítsd be a hálósobában olvasott kódot (5599), így hozzáférhetsz az ékszerkereskedők leveléhez, melyben megfenyegetik a királyt, hogy elvágják a torkát, ha nem szállítja le pár napon belül a megígért drágakömmennyiséget. (Itt nyithatod ki a kincstárba vezető titkos járat ajtaját is, ahol felveheted a Fridd varázsrúnát, és jó pár kavics birtokába juthatsz, ha valamelyik őr észre nem veszi.)

A zsaroló levél ismeretében kikényszerítheted a főnökből, hogy engedjen be az elédig elzárt fegyverraktárba (előbb beszéljdel kell annak őrzőjével), ahonnan elemeheted a láncdrágot, és megcsodálhatod a troll bálványt rejtő láda külsejét. A betekintéshez szükség lesz még az Atok párnája alatt



rejlő kulcsra és egy jó éles kardra, melyet kiköszörülhetsz az áruló testén, aki kétségbeesetten igyekszik megszabadulni teleplezett cselészövése tanútól. Ezzel a rejtély utolsó szálát is sikeresen felgöngyölített, visszaadhatod a trollok jogos tulajdonát, akik hálából rögtvest elhordják a folyosót lezáró kavicsokat.

avagy gyllok a palotában.

Büszkén lépdelve térj vissza Lunschire-höz, aki megköszöni a segítségedet, aztán homlokráncolja kibőki, valaki meggyilkolta tanácsadóját, Falan Orbiplanaxot. Detektívi pályád felfelé ívelni látszik, ezt az esetet is te kapod meg, s vele együtt előjogokat a palota összes termének átvizsgálására, és az egyik szoba minden eszközének használatára (beleértve a benne fellelhető hátzsákok).



A kutakodás kezd a többiek kikerésével különböző figyelmet fordítva a könyvtáros kigyóhólgára és Felnorra, az alkimistára, aki átadja Falan szobájának kulcsát és barátja utolsó, meglehetősen zavaros üzenetét.

A szobába lépve a titokzatos szöveg hamar értelmet nyer, amint elhúzd a szőfet rejtő fali kárpitot. Állítsd be a megfelelő kombinációt (248), és emeld ki a naplót, mely sok titokra fényt derít majd, mikor a bölcsekkel megvitatjátok tartalmát. Többek közt a gyilkos személyére és a te kilétedre: nem egyéb vagy, mint az istenek által küldött védelmező, akitnek célja a gonosz isten, Akbaa földre szállásának megállítás.

Né vesztégesen tovább az idő tréccseléssel, keresd meg Erzogot, a gyilkost, és kérded ki tette mozgatórugóit. Mint megtudod, ő is átvértes áldozata

lett: azt ígérték neki, ha megöli a tanácsadót, cserébe Akbaa visszaadja elhunyt kedvese életét. Hát, ez nem jött be, bár hamarosan találkozhat vele, csak épp nem ebben a világban. Így viszont nincs sok értelme, hogy megtartsa magának titkait, hisz hullaként ügysem vesz hasznukat, némi piszkálódás árán kihúthatod belőle a székta jelszavát.

Ezek után tényleg nincs itt semmi keresnivalód, igyekezz kifelé a palotából, melynek kapujában már vár rád Chinkashh, hogy megtanítsa a teleport szerkezeteket aktiváló bűvigét (mega spaciun). Ha veszed a fáradságot, hogy egyenként megkeresd őket, szunnyadó varázsserejüket felébresztve hosszú távon rengeteg időt takaríthatsz meg.

Addig is térj vissza a Kocsmába, melynek elédig bezárt ajtaján bebocsátást nyerhetsz az Erzogtól kapott jelszó bemondásával. A túlódon azonban hamar kiderül a turpisság, és meg kell küzdened a lila csuhát viselő Akbaa papokkal, de nem is baj, mert így legalább begyűjtheted tőlük a három Akbaa meteort és a biztonsági rendszer kikapcsolásához szükséges eszközöket. Pontosítok, az egyik meteor megszerzéséhez a vak pap terméből nyíló titkos termetek kell kifosztanod, melyek egyikéből drabális gölem ront rád fennen villogtatva elkobzandó szívét, a másikon viszont nagyhatalmú lich várja, hogy valamely botor halandó megpróbálja elorozni kincseit. Nos, vele egyelőre meglehetősen reménytelen lenne szembe szállnod, de később még visszatérhetsz a kavicsért. Most viszont a fent említett biztonsági rendszert kell megkerülnöd. Ehhez először is süss el egy erőtér-semlegesítő varázslatot akár tekercsről, akár kútfőből a rózsaszín zselénél, hogy beléphess a gólemek termébe. Itt kell a középső kölény mellébe behelyezni, a megszerzett szívek bármelyikét, hogy magad után csalogatva ráállithasd a rácsos kaput nyitó lépőkőre, és meghúzhasd a szabaddá váló kapcsolót.

A második karhoz zsiliprendszeren át juthatsz el, vagyis be kell csuknod a folyosóra vezető ajtót, mielőtt kinyithatná a túlódalit. A harmadik kar a 113-as kód beállítását után húzható meg a megfelelő teremben, és ezzel semmisé is vált minden ellened tett övintézkedés. Immár szabadon beléphetsz a meteor termébe, melyben Suiberis vár rád kikötözött barátja fölé hajolva, és remélve, hogy még sikerül megidéznie a külső létszők démonát, mielőtt kardodat lengetve ráveted magad.

Sajnos legyeketse kifizetődik, mert valóban rád ront a rusnya izé, és míg annak legyőzésével foglald el magad, a főpap kerekelt old a vészujáraton át. Sebjal, legalább a nőjét itt hagyta, így szerénykedve háríthatod el annak halálkódását. (Úgy látszik, nem akart különösebben isteni áldozat lenni, pedig olyan csúros, vértől iszamos oltárra fektették.)

Am ismerek a mondsát (melynek kitalálóját szívesen megkétkéztetném egyszer): első a munka, aztán a szórakozás, ereszd utjára a fehérszemélyt, te

Bizonýára felfigyeltél már a kntpták negyedik szintjén kószáló csirkére. Nos, ez nem más, mint a vércsirkévé változott Lord Inut, akit pár korty varázsfőzettel megszabadíthatsz formája rabságából. Mindössze egy szál poré-hagymára, répára, egy üveg vízre és sárkánytojásra van szüksé. Na jó, talán ez utóbbi hozzávaló nem olyan könnyen szerezhető be, de a poén megéri a fáradozást.)

Ezt a nagy dolgot kell összekutynod a Kocsmában rotyogó kondérban, hogy elkészüdjön az elixír, melyet a feladás varázs elmondása után meg lehet itatni a pórul járt lorddal Emberünk visszaváltozik, és beszédbe elegyvedve vele megköszöni segítségét, majd újabb noszogatóra egyszerűen felrobban hátrahagyva kardját. Nem rossz fegyver, meg kell hagyni, de felvetődik a kérdés, hogyan szerzel új sárkánytízhalt. Úgy néz ki, kénytelen leszel levágni szegény öslygokit...

meg próbáld darabjaira zúzni a meteort lehetetlené téve a sötét isten eljövételét.

Hopsz, ez nem jött össze, isteni küldött vagy sem, még te sem vagy képes széttörni a hatalmas varázseszközt, mi több, az elkezdi elszívni az erődet, és ha nem igyekszel ki a szobából, hamarosan gyanú leszel, mint a haramt.

Kénytelen-kelletlen visszatér a kastélyba, hogy tanácsot kérj a király bölcseitől, akik leírásod alapján lserbiust, a csillagszéd velük felismerni Suiberisben, majd hosszas fejtegetésbe kezdenek két eszökről, Kharozról és Zoharkról, melyek együttes alkalmazásával semlegesíthető mindenféle erőelzáró varázs. Aztán melleles megjegyzik, az Ysided újfent megtámadták a történet elején látott helyőrséget, az alkalommal nem hagyva maguk után túlódot, úgyhogy jó lesz, ha igyekszel véget vetni a terrornak, mielőtt a városok is erre a sorsra jutnak.

Tényleg nem árt belehúznod kicsit, mert az invázió hamarosan kezdetét veszi, de előbb még mindenképp látogasd meg a könyvtárost, hátha szolgálhat pár hasznos információval.

A kutatás első állomása a negyedik szint tőpartja lesz, ahol megpillantod a templomból kiszabadított hölgyeményt.

A lány hálásan, de kissé bizalmatlanul fogad, miközben kissé talán túl kíváncsian érdeklődik kilétéd és e helyen tett látogatásod célja felől. Ahogy megmondolatlannul kiadod minden titkodat, egyszerűen félbeszakítja a társalgást, és jókorát húz a fejéd bűbjára.

A lázadóktól táborban térsz magadhoz, melyet mind a király, mind a kigyó testvérség nővérei hosszú évek óta sikertelenül keresnek azt gondolván, ezek a torvenyen kivülv gyilkolták meg a király feleségét, és rabolták el a lányát a Krahózzal egyetemben.

A történet egy része igaz, valóban náluk van a hercegű és a gyűrű, de tevékenységük annak idején kimenekítésre korlátozódott, azóta pedig megővéssel próbálkoznak.

Ez azonban senkit se érdekel, inkább púpodat járta tovább a leányzó fűzését, akiről kiderül, nem más, mint Alia, a lázadók vezére.

Rövidre zárva a történetet a főnőknő átadja a tábor kulcsát, hogy háborítatlanul ki-be járhas, ugyanis a Krahózt cserébe el kell hoznod neki a szellemjárta kriptákban őrzött Ősök Pajzsát.

Bár Alia erősen szorgalmazza a pajzs mielőbbi előkerítését, szerintem érdemesebb először az Erdur-neum testvériség bázisa felé venni az irányt, ahol Zoharkot őrzik, mert náluk sokkal kevesebbet kell bonyolódni, és útközben begyűjthetsz pár hasznos holmit is. Kezdd a lázadók fegyvertárában megvásárolható háztáskával, majd látogass el az őtődik szinten a kereskedőkhöz, akik többek közt új varázsrúnákkal és fakarókkal segíthetik utadat – ez utóbbiakra csak a kriptában lesz szükség, de nem árt jó előre felkészülni.

A Testvériségbe

érve először Zalnashh nagyszonyt kell felkeresned, csak tőle nyerhetsz bebocsátást az Illúziók Termébe, a varázesszköz rejtékhéze. Odabent különféle feladatokat kell megoldanod, melyekhez szükséged lesz lír (és persze nyilvesszőkre), a felfedés varázslatra (elég egy tekercs is), és öt tetszőleges tárgyra.

Az új hatékonyságát rögtön a próba elején kipróbálhatod, ha a kigyófestményen belelősz a fegyverek találkozási pontjába. Ugyanis ez nyitja a ládát a titkos szobában, melyet az előző teremben találhatsz meg, ha meghúzd a falikárpitok mögött rejlő kart. Vedd fel az arany szobrot, aztán téj vissza a festményhez, és a falon sorakozó karoknál süssd el a felfedés varázst. Eredményül egyetlen kapt kapsz, mely a kijáratot nyitja.

A következő teremben az erogomb megérintésével derítheted ki, melyik kart kell meghúznod. (Beazonosításához legegyszerűbb, ha különféle tárgyakat szórsz a kapcsolók alá.)

Jutalmad újabb kigyószobor (ez alkalommal azonban hamis) és a felemelkedő rács a tükörterembe vezető úton lesz.

Itt először le kell verned a szellemharcost, majd átlépned a tükörről, hogy megnyomhasd a fali kapcsolót. Ezután az előző terembe visszatérve simán átgáloghatsz az ülőfalón a sötétbőz színné váló kriptára.

A tülös teremben vissza kell fordulnod, mikor a teleport átrepít az elágazás túoldalára, így juthatsz a hosszabb folyosóra, ahol még a forduló előtt meg kell keresned a rejtett járatot nyitó kapcsolót, ugyanis ezen az úton lehet kikerülni a második idegesítő portál.

Ezzel teljesítetted a feladat nehezét, csak be kell helyezned a valódi kigyószobrot a kehelybe, felkapnod a gyűrűt, és levágnod a két feléledő kigyóaszony szobrot.



Feladatod első részét sikerrel teljesítetted, most Krahöz megkeresésére kell fordítanod a figyelmedet. Annyi időt azért még szakítsd előtte, hogy átkutasd a kijáratnál fekvő, meggyilkolt kigyóhölgyet, akinek zsebeiben a Zalnashh ellen szőtt összeesküvés bizonyítéka lapul. Elvileg a második szint pókbarlangjaiban kellett volna találkoznia társaival, de valami „feltartóztat-ta”. Ha gondold, menj el helyette a találkára, így elkerülheted, hogy belharcol bonyolítsák amúgy sem egyszerű feladatodat.

De aztán igyekezz vissza Arxba, kérd el Carlótól a sírkamrák kulcsát, és ereszkedj le a holtak birodalmába. (Ne felejtis el magaddal vinni egy csákányt a trollok barlangjából, mert szükséged lesz rá a sírok felnyitásához. Ez elkerülhetetlen, melyely kulcsfontosságú eszközöket rejt.)

Az első szinten még nem sok gondod adódhat az ellenségekkel, lévén a legvérszomjasabbak is a legyengült patkányok közül kerülnek ki, ellenben jó néhány rejtveny meg kell fejtened.

Elsőként a lépcsőtől északra lévő szoba felé vedd az irányt, ahol a sírok egyikében megtalálhatod Falan Orbipanax testét, zsebében ládájának kulcsával. A mellette fekvő sír kapcsolót rejt, mely a délkeleti falon nyitja ki a kicsiny kamrát, feltárva a közeli folyosót járhatatlanná tevő karócsapdát deaktiváló kart.

A szobától nyugatra kezdődő lépcsőn lemenve Achant a vámpírasszony sírjához érsz, melyben egész jó vámpírkardot találhatsz, valamint áldozati kést, melyre akkor lesz szükséged, ha nem lapul a háztáskádban egy üveg vér. Ezen kívül itt találhatod meg a hat összegyűjtendő faragott jel egyikét, melyet a kripták legalsó szintjére kell tartogatnod. A második jelet a déli lépcsőn lelépdelevheted magadhoz a hősök sírjából.

Innét vedd a főterembe az irányt Achant a szobrához. Szegényke igencsak megszemjathatott az előre-

pülő évszázadok során, locsolj a tálkájába pár csepp vért akár üvegcséből, akár saját karodból az áldozati kés alkalmazásával.

Ebben a pillanatban felemelkednek a rácsok, és beélephetsz az eddig zárt termekbe. Három tárgyat kell megszerezned: egy hétköznapi farúdat, az

GOBLIN SZAKÁCSMŰVÉSZET

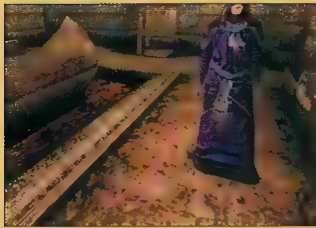
Ha megajándékozod a goblin városban élő szakácsot az Arx könyhájából elemelhető szakácskönyvvel, némi tapasztalati ponttal leszel gazdagabb, és a tudattal, hogy a felfuadt király hamarosan izetesebb pítékkal tömheti a hasát.

TROLL SZABADSÁGHARCOS

Szegény trollok nem különösebben okosak ebben a világban, de legalább főnökük hajlandó új dolgokat tanulni. Ha elhozod nek a Kereskedés művészete című – elmondhatatlanul unalmas – könyvet az arx bankár házából vagy a lázadók táborából, hamarosan nem lesz szüksége a goblinok segítségére drágakövei értékesítéséhez. Ez két dolgot von maga után: egyrészt kicsit olcsóbban vásárolhatsz, másrészt nem kimondottan lopod be magad a goblin király szívébe, kénytelen leszel megköszönni vele és udvarataival. Milyen kár!

ULTIMA UNDERWORLD

Ez ugyan nem kimondottan küldetés, de jópofa trükk, amelyet a készítő a híres sorozatnak tisztelegve épített be játékkukba. Ha varázserőt használva két U betűt rajzolsz a levegőbe egymás mellé, megszakítás nélkül, átváltasz Underworld módba, minek hatására egy icoeig elmosdottak lesznek a textúrák, és szép, színes felirat lebeg be szemed elé. (A feladat nem egyszerű, sokszor kell próbálkozn. Mikor nekem sikerült, én már csak W-kezt rajzoltattam.)



emelvényen heverő kulcsot, valamint a sírból a lovakodás búrnadrágját. (Mondjuk, az utóbbit nem elengedhetetlen, de minek hagynád hátra?)

A rúdra a kijáratról északra kezdődő folyosónál lesz szükséged, hogy megjavítsd a törött kart lehetővé téve az átjutást a szobába, amelyben legnagyobb meglepetésedre ideges csirke kotkodácsol.

A kulcs a déli folyosó ajtajához kell, hogy a mögötte posztoló szobrok kardját megigazítsa szabaddá tedd a következő szintre vezető utat.

Itt kezdődik az igazi móka, a számtalan csapdán és kapcsolón kívül zombik is nehezítik a felfedezést. Ezeket a szörnyeket hétköznapi fegyverrel nem lehet elpusztítani, csak a szívükbe szúrt karó szabadítja meg lelküket az élőholt átok alól.

Az első terem kapuja valamely tárgy lépőkörre helyezésével és két kar meghúzásával nyitható ki. Ez már előrevetíti a szint egyik jellegzetességét: számos holmira szükséged lesz, hogy a lemezeket lenyomva tartsd. Nekem egyszerűen beváltak a patkánybordák, azokból bőven akad erre felé.

A következő hat tereméből a középső kettő a folyosó karjainak meghúzásával nyitható ki. Egysszerre csak az egyiket szabad használni, ha a második rácsot is fel kívánod emelni, előbb le kell eresztetni az első.



Itt újabb faragott jelet vehetsz fel, aztán folytathatod az utad nyugatra. Ehhez két rejtett gombot kell megnyomnod azon az észak-déli folyosón, mely közvetlenül a karok mellett húzódik, aztán sírcs, mielőtt a rács megint lecsapódik.

Már csak egy feladatod van, mielőtt lemezhetsz a következő szintre, három lépőkövet kell lenyomnod, hogy felemeld a rácsokat. Előbb azonban betérhetsz az északkeleti terembe, ahol három kapcsoló közül előbb a bal oldali, majd a jobb szélső, végül a bal oldali ismételt meghúzásával kinyithatod az eddigig lezárt szobák egyikét.

Ja, ne felejtssd itt a faragványt a délnyugati teremből, mint azt én tettem. Utáltam emiatt újra bejárni az egész labirintust.

Ez a szint már nem gyerekjáték, komoly ellenfelekkel kell szembeszállnod, mint azt a fejezetcím mutatja is.

Első dolgod a maradék két jel megkeresése. Az első a főhalli sírjainak valamelyikéből emelheted ki, az utolsó a déli emelet középső terméből. Ezzel teljessé válik a kollekciód, már csak használni kell őket.

Következő lépésként ki kell nyitnod az emeleti rácsok egyikét. Ha az északi lépcsőn mész fel, a legutolsó teremben található kar a déli rácsot emeli fel, hasonlóképp a déli teremben lévő az északit. Mindegy, melyiket választod, utadat a túlóladalon mindenképpen lávagyödör állja, melyet valamely, a szemközti oldalon lévő lépőkörre hajított tárggyal lehet befedni.

Most következik a próbák terme, ahol sutyorgó szellemhang vezeti feladatod részleteibe.

A padlón hat kézi malom kunéztű gépezet található, rajtuk jelekkel. A szimbólumok megegyeznek a főterem emeletének padlóján láthatókkal, és másodra véletlen, épp azok mutatják meg a szükséges sorrendet! (Északi sor balról jobbra: szögletes bigyó, nap, kör. Déli sor: csillag, félhold és pötty, félhold.) Miután beállított őket a külső részen, a szellemhang tudatja veled, végeztél a rejtély első részével. A második részhez mindössze a kör alakú emelvényekre kell helyezni a faragványokat a malom belső részén látott jeleknek megfelelően.

Ta-dam, szabad az út az Ősök Pajzsához!

Azért ne rohany még ki a kriptákból, ugyanis a pajzsot őrző sír mögött kapcsoló rejlik, mely a fedőt szabad pródára bocsátva a míhlről alsót, mely egyike a legkellemesebb páncélokak. De ez is várhat még, előbb nyomd meg a déli oldalon a kereszt alakú gombot, hogy a feltárló folyosón végigmenve felvehesd a Morte varázsruját.

Ezzel minden elengedhetetlen feladatot teljesítettél, csak töl kell élned az utat kifelé. Mostanra talán van is rá némi esélyed, ha eléggé erős vagy a kijáratot őrző lich leveréséhez. (Azt hitted, könnyen szabadulhatsz? A holtak nem engedik el egykönnyen a közéjük tévedőt.)

Immár karnyújtásnyira van a végzeted: a pajzs becserélése a gyűrűre, és Akbaa mágikus meteorjának megsemmisítése. Át kell ugran a veredkedne magad a Kocsma bejáratától az áldozati oltárg az Yside seregeken, de ezek a suhanok nem okozhatnak komoly kihívást egy ilyen beleváló legénynek, mint te vagy. Munkád végétével markold fel az oltáron hátramaradó Koltk port, és indulj vissza a király színe elé.



A Kocsma emeletén márványtábla hirdeti, bármely vállalkozó kedvű ifjú megpróbálkozhat Oliver kínosának megszerzésével, nem kell más tennie, csak be kell helyezni egy ragyogó smaragdot a negyedik szinten várakozó ládájába.

Ez abban a teremben található, ahol a Lord Inut csirketranszformácódját lévő könyv hever a polcon.

A ládból kiemelt papír a harmadik szintre kuld el, a trollok bányájába, ahol a „hálósoba” padlóján heverő követet csákánnyal megbolygatva felveheted a következő utmutatót

Ezért vissza kell térned a kaland elején bejárt barlangba, ahová a börtönből jutottál le a csapajton át, és megkeresned a legdelebbre fekvő termet, melyet mostanra gyenge fal zárt le. (Itt jól jön egy csákány:) Akár Poxellis sírszakájával, akár felfedez varázslattal elolvasható a földön a tábla, melyből kiderül, következő állomásod a hatodik szint nyugati határárt jelentő terem, mely legközelebb fekszik az Erduneum testvérség brodalomhoz. (Légvonalban annak sarkától átlósan délnyugatra.) Itt kell átsóval megkapirgálni a földet (Arx városában vásárolhatsz egyet), hogy felvehesd a következő tokereset. Ha eddig tudtál követni, menj át a nyolcadik szintre, ahol a látványter közepén árvalkódó csilleből emelheted ki a következő tippet.

Most a harmadik szintre kell teleportálnod, majd onnantól az eggyel legelbb fekvő párkányra lendülnöd, ahol pontosan a létra alatt kiáshatod a kincset rejtő láda kulcsát. (Használni kell az ást, nem duplakkattal keresgélni.) Ezzel térj vissza a negyedik szintre, és másn ujjadra húzhatod a Hősök – szerintem rendkívül bna – varázsgyűrűjét. (Még szerencse, hogy nincs több ilyen kuldetés, egy is elég volt belőle.)

CLUB TV4200
CSATLAKOZZ TE IS A CLUB KLUBHOZ!
AGP 8X
128MB DDR
www.pulsar.hu

(Ha kedved tartja, mostantól bármikor meglátogathatod a lázadók vezérét, hogy átnyútsd a főlöste-gessé vált gyűrűket, rendkívül hálás lesz – te meg gazdagabb az ősök pajzsával.) Javaslom a teleport használatát, mert időközben Akbaa fanatikus Yiside-jei előzónlították a várost, és mindent tűvé tesznek utánad. Így nem meglepő, hogy az uralkodót sem találod megszokott trónján, minden biz-zonnyal átköltöztették a várkörnyékbe.

Választhatsz, katonákat ölve körbecapalsz-e a pa-lotán, vagy az emeleten meghúzod a délnyugati fal a gyertyatartóját feltárva a cellákhoz vezető börtön-ajtót. A különbség mindössze némi tapasztalati pont-vesztés lesz az eltöltendő idő javára.

Természetesen a börtönről kiderül, hogy csapda, de még épp időben érkezik meg Kultar, a kaland kez-detén megismert haverod, hogy kimenekítsen belő-le. Rádásul a páncélját is hátrahagyja, mely a já-tékban elérhető legjobb védelmet biztosítja.

Amint a támadók tudomást szereznek róla, hogy ki-sikloltál a karmaikból, dühösen visszavonulnak bá-zisukra. Használd ki az alkalmat, és faggasd ki a ki-rályt és tanácsadót a továbbiakról. Szerintük ciki van, mert Akbaa mégis utat talált világukba, és most már végképp csak te pusztíthatod el őt, miu-tán kivovácsolod a Leghatalmasabb Fegyvert.

A könyvtáros nő szent létezik egy útmutató a varázsholmi elkészítéséhez, de ezt a tudást csakis Edurneum nővérei, pontosabban Zalnashh nagy-asszony oszthatja meg veled.

Ő lesz hát következő beszélgetőtársad, aki készsége-sen tudomásodra hozza a receptet, melynek első két hozzávalója nem egyéb, mint a meteorporral ö-tvözött mithrilkard és egy szép, formás sárkánytojás. Eh, semmiség!

És hogy be-bizonyítsam, tényleg semmiség, kövesd az útmuta-tásom a második szint telporteréhez. Remélem, hoztál magaddal jól pár lebegés varázslatot, mert szükséged lesz vagy fél tucatra, hogy eljuss a sár-kány barlangába. Az elsőt rögtön felhasználhatod a felső szint legmagasabb párkányára állva, amint át-libbensz a túldoldra, és megkezdjed idegőrlő inga-dozásod a csodaszép, jégbarlangokban.

A tágas barlangba érve ingadozz fel a lépcső tetejé-re, majd jadat előlrántva (ugye még nálad van?) lödd le cseppkővet a plafonról, hogy az épp az ala-ta ágaskodó sztalagmitra essen. Ide kell átrepül-nöd, hogy aztán a varázs hatásának elmúltával (vagy az ikon duplikattal történő deaktiválásával) átugorhass a párkányra, mely kellesse (de mosta-nra haszontalanná vált) páncélokot rejt, valamint a negyedik hátságokat – melyet sajnos már nem ag-gathatsz magadra. (Nem csoda, kíváncsi lennék, a másik hármat hogy hurcolod magaddal. :)

Innét megint tovább kell repülnöd a szemközti bar-langba, felmászni a folyosó végére, és átlépedni utad legutolsó állomásához.



Bizom benne, hogy van elég varázserőd tűzlabdák eregetéséhez, vagy hoztál magaddal két tekercset, mert most azokkal kell megbombáznod a jégfala-kat, hogy hozzáférj a befagyott kincshez, és megis-merkedhess a nemes sárkánygyikkal.

A hölgy korántsem olyan elvetemült, mint a népmé-sék leírják, egész jól el lehet vele társalogni, és né-mi pénzért még a kicsinyét is hajlandó áruba bo-csátani. (Na jó, talán mégsem olyan végtelenül tisztességes jószág...) Mindössze annyi aranyat kér, ahány pikkely borítja testét, mely érték az arx pa-lota könyvtárban lapuló könyvből hamar kikereshet-ő, nevezetesen 4815 érmére lesz szükség. (Az átadásához duplán kell kattintani a pénztárcádra, majd visszaváltani egérrel történő mozgásra, nekem csak így sikerült átnyújtani a kincset. Ha nem jön össze, az se baj, a kivont kard csodákat tehet.)

Most, hogy megvan a varázssósá tevő eszköz, már csak a megbűvölen-dő pengét kellene elkészíteni. (Kabát a gombhoz, hm?) Ehhez egészen a legalsó szintre, a törpök bi-rodalmába kell leereszkedni, patkányemberek hor-dáin át, egy jókora férget is legyőzve. (Nekem négy-öt tűzlabda kellett a kipukkasztásához, ami nem csekély sebészét jelent, lévén a legkeményebb ellen-felek is simán megfeküdtek egytől.)

Szóval, a törp városba lépve meglehetősen leamor-tizálódott folyosókra jutsz. Sehol egy lélek, de még-is az az érzés keríti hatalmába az embert, mintha minden mozdulatát árgus szemek lesnék. És ez saj-nos igaz is: amint a konyhába érsz, jókora patkány-szerű kutya veti rád magát. A játék során először kénytelen leszel megfutamodni, mert a bestia hét-köznapi fegyverekkel sebezhetetlen.

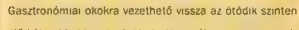
Mikor a látvány partjára érsz, kicsit féltelégelhetsz, ide már nem jön utánad, de mikor átbukdácsolsz a túlpartra, és az egyetlen lehetséges folyosó végén

felmarkolod a törp hullájáról a kulcsot, az energia-kristályt, és ha már itt van, a törphúst is (bahl), megint meghallod a távoli morgást, és felcsillanni látod a gonosz szemeket a sötétben.

Rohanj az első ajtóhoz, melybe beillesztve a kulcsot bemenekeülhetsz a sziklazúzóba. Itt egy kis trükkhöz kell folyamodnod: illeszd a tartályszerű gép oldalá-ba a kristályt, majd mássz fel a létrán a kapcsoló-hoz. Hajtsd a törphúst a prés alá, várd meg, míg a szörny alámászik, aztán ereszd rá a súlyt.

Ez még ennek a csúfságnak is betesz, kábultán te-rül el a földön lehetőséget adva a szomszédos iro-da átkutatására. Mindenek előtt húzd meg a kart, majd markold fel a kulcsot a melléte lévő fiókból, valamint a plóttát az emeletről. Aztán térj vissza a folyosók felkutatásához.

Ha játszottál a Resident Evil sorozat valamelyik ré-szével, nem okoz nagy meglepetést, amikor az



Gasztronómiai okokra vezethető vissza az ótódik szinten élő két goblintörzs evek óta tartó viszálya, ugyanis mind-két csoport harcisan próbálja meggyőzni a másikat, fo-gyasszák egymás kedvenc eledelét. Mostanra a vita odáig fajult, hogy egymás teljes kiirtását követelik, ami-ben neked szánják a főszerepet. Csarébe hihetetlen gazdagságot ajánlanak: az egyik oldal nagyhatalmú má-gusztól elorozt, hétköznapi rézamulettet, a másik elősőt kincsuks helyét, mely egy teljes aranyat rejt. Ilyen esély csak egyszer adódik az életben, rántsd ki a kardot, és hadd hulljon a férgesse!

Ha netán kapzsiságod odáig vezetne, hogy mindkét tör-zset levágod, a szint elhagyása előtt keresd fel az itt élő kereskedőpárt, és vásárolj fel minden hasznos termé-küket, mert amikor legközelebb visszatérsz, meggyíko-va és kifosztva találod őket. Kellemetlen, de azért neked is jut valami a zsákmányból.



agyonpréssel nemized újra felbukkan. Ez alkalommal végleg meg kell szabadulod tőle, rohanj vissza a préshez, és húzd meg a földszinti kart felnyitva a lávamedencét.

Nem kimondottan értem, a lény hogy nem veszi észre a jókora lánggördőt, de teljes lelki nyugalommal belezúg, és porrá ég. De nem panaszkodom, nekem eddigre bőven elegend lett belőle.

A biztonság kedvéért zárd be a rácsot, aztán próbáld megkeresni az ércbányát. Ütközben nézz be minden terembe, hogy begyűjtsd a kulcsot, meg néhány energiakristályt, és ha nincs nálad, markold fel egy csákányt is.

Mithrilrt kell keresned, mely természetesen az egész labirintusban egyetlen helyen rejlik csak, a tárnák legvégén. Ott is fel kell másznod a facsúszdákra, hogy csákánnyal kideríszakolhass egy jókora rögöt a falból, mely persze túl méretes, és nem fér be a hátizsákodba.

Semmi vész, valahogy cipeld el a közeli géphez, helyezd a bal oldali teleport szerkezetre, adj neki áramot, és repítsd át a rögöt a rúzdába. Itt fogod feldarabolni négy részre, amelyekkel aztán boldogan vágthatatsz a kovácsműhelybe. (Ne felejtsetd itt a kétkézes kard öntőformáját, szükséged lesz rá.)

A kohóban kapszold be az egyetlen préssel rendelkező gépet, helyezz két mithril rögöt a tartályba, és add hozzá az Akbaa meteorból visszamarradt port. (Úgye, ezt sem hagyta odthon?) Ebből a három dologból öntöd ki a fémrudat, melyet a kétkézes gép tetejére kell helyezni. A bal oldalra most az öntőforma kerül, és már húzhatod is meg a kart előlélítva csillogó-villogó kardodat. (Volt itt valahol egy szabályforma is, ha jobban kedveled az egykezes fegyvereket, megkeresheted.)

No, most két választási lehetőség van: hogy elviszed a kardot és a tojást a kigyónővérekhez, és ki-

adva a lázadóok rejtkehelyét megbűvöltetted velük a bokót, vagy te magad végzed el a varázslatot valamelyik varázstekercssel. (A kriptákban van ilyen, de később, az Ysilde táborban is találás majd. Csak használd a tojást a kardon, majd mondd rá a bűvigét, és kész.)

Ezzel a kaland a végéhez közeledik (ez alkalommal tényleg, akár egyből elindulhatsz a negyedik szintre az Ysilde táborn elzáró erőterhez, vagy előbb megpróbálhatod megoldani a királyi család évtizedek óta tartó kalamajkját. Ha ezt választod, vissza kell térned a kriptákba a hatodik szint erőteréhez, hogy azt kapcsolva be-lépéss Poxsellis király kazamatába.

Annnyit elárulhatok, utátni fogod ezt a helyet, rengeteg kell majd kapcsolóként rohangálnod, amint az elveszett lelkek labirintusába érsz. Ígazából csak egy dologra kell figyelned: mikor a délnyugati teremben meghúzod a kart, az felemeli a rácsot a karócsapdák elől, és egyúttal bezárja a falat tőlük kelleire. Vagyis, ha átverekedted magad a csapdákban (akár levitációval, akár nyilat löve a szemközti kapcsolóba), vissza kell térned, hogy visszakattintsd a kallantályt az eredeti állapotába. (Mellesleg ebben a szobában van egy rejtett gomb, amire a játékban fellelhető egyetlen gyögykutak fedt fel.)

Még vár rád egy-két kar, de aztán megérkezel a körterembe, ahol azokat a karokat kell állítani, amelyekre a szobor keze mutat.

Így juthatsz be az utolsó két szobába, melyek közül a déliben található világító kő vészjarkartként használható, ha a hatodik szint nagytermének emeletén az északnyugati sarokba passzírozod.

De ez várhat még, mert hátra van az északi szoba, ahol Fiomecc királynő kéri, nyomozd ki halálának okát, hadd térjen nyugovóra meggyőrt lelke. És ha már itt vagy, kukkants be a koporsók mögé, hogy az

ott megbúvó enchant item tekercssel befejezhessd kardod bűvölését. Na, ez is megvan!

Már csak az utolsó szint van hátra, ahová sajnos csak legegés varázslat elmondása után juthatsz le, ugyanis a karócsapdát lefedő kapcsoló épp a túloldalon van. De legalább odalent nem sok dolog lesz, csak ki kell fosztanod négy sírt, és a belőlük felvett kinstályokat Poxsellis koporsója köré helyezni. Így juthatsz hozzá a híres illúziózsírtól fejedőhöz, amelyet rögtön fel kell próbálnod, hogy megtaláld a kivezető utat. Ugyanis csak ezzel látod a földön a nyilakat, melyeket szorosan kell követned, ha nem akard, hogy a rács épp az orrod előtt csapódjon le a kijáratnál. (Érdekes lesz így megküzdni a két rád rontó lich-csel, talán jobban jársz, ha egyelőre hanyagolod őket.)

Múmiaház kivéve, már csak a gyilkosság kinyomozása várat magára. Az eltelt idő ellenére nagyon egyszerű dolog lesz, mert a királynő egyértelműen beazonosította támadóját, az egyszerű embert. Micsoda véletlen, akad ilyen a bárban, a készséges Enoll, aki a kaland elején ingyen italt fizetett. Most bezzeg tagad, de ha veszel neki egy korsó sört a csapos hölgytől, rögvest lerészegedik, és kulcsát a széken felejtve kitámlolyog levegőzni.

Ezzel menj vissza a városba, és keresd meg kicsiny lakása ajtaját a kovácsműhelytől nyugatra. Ott, a ládában találod meg a leveleket, melyek egyértelműen Carlot, az őrségparancsnokot nevezik meg felbujtóként. Az öreg felelősségre vonva mindent beismer, sőt, azonnal elővárszolja farzsebéből a király ellen szőtt összeesküvés bizonyítékát. (Legalábbis ő azt hiszi, összeesküvés volt, pedig csak az örökösök megmentésére alapított szervezet trükkjéről volt szó.)

A papírost elolvastva végre a király is megérti, mi történt, és kissé morózusan, de büszkén próbálja meg feldolgozni az eseményeket. Amíg ezen ügyködik, te menj le a föld alatti tő partjára, az Ysilde táborn elzáró erőterhez, ahol épp befutsz Aliába, a király elveszettnek hitt lányába. A kisasszony úgy dönt, hogy kilép a névtelenség homályából, és dohos bariangút nemesi kényelemre cseréli. Ebbe másoknak is lesz ugyan némi beleszólásuk, de inkább nem lövöm le a poént, nézd végig te magad az animációt.

Eljött hát a nagy leszámolás ideje, beléphetsz Iserlius birodalmába. Az öröklet levágja és a termetek kifosztva szerezheted meg két Akbaa meteor a kollekciónhoz - egyet a főpap ládájából, melyhez a kulcsot az ágy rejt, és egy üres koponyába helyezett gyertyával nyitható.

Ezeket a nagytorem ajtaja előtti emelvényekre illesztve megcsodálhatod az egyre démonibb külsőt öltő embert, aki már csak kardos suhintására vár, hogy átalakulása teljesen befejeződjön. Ne vársd soká, adj az arcának, aztán nézd végig a bevezető képsorokat! ■ BIRD

MENTŐÖV



THE SIMS

Szia! Lenne pár kérdésem a The Sims Unleasheddel kapcsolatban:

Hogyan lehet megszabadulni háziállattól? (kutyustól)? Az éhenhalás tuti módszer, de ahhoz el kell adni a WC-t. :O Volt két kutyám, minden szép és jó, szaporítottam őket, és kíváncsiág-ból nem az eladást választottam. Később rájöt-

tem, hogy 3 kutyus túl sok...

Sajnos (?) nem lehet eladni a kedvenceket, állatot felvállalni itt is felelősség, akárcsak a valós életben.

Nem lehet valamit csinálni, hogy a kutyám elkeressék a ház környékéről a kóborállatokat, de legalábbis valamit tenni az ellen, hogy a ház ne legyen tele idegen macskákkal, kutyákkal?

Ei lehet zavarni a kóbor állatokat, de mindig jön másik, főleg, ha van cica WC és/vagy tűzcsap a telkeden. A kutyáid a kóborállatokat nem kergetik el, sőt inkább játszanak velük.

Hallottam 1 pletykát, miszerint készül a következő Sims kiegészítő The Sims Weekend néven, gondolom, a név magáért beszél. Te hallottál róla?

Nem. Pedig a hétvége nagyon hiányzik...

Szenvedt mit lehetne tenni az ellen, hogy a kutyus úgy viselkedjen a tűzcsaphoz, mint a másik, azaz ne hagyjon tőcsát. (Mind a két eb 'housebreaking'-je maxon van.)

Tőcsa mindig van... a valóságban is, nem? :)

Miért isznak állandóan a budiból? Van kaja nekik mindig, hiába szídom őket, azért is a WC az élelemforrás. Persze, ha bent van valaki a fürdőben, akkor neeeem, akkor bezzeg jó a kajás edény is. Ilyen sunyi az AI? Pedig ez nem is a B&W...

Szerintem nem az AI sunyi, de tény, hogy vannak kutyák, akik jobban szeretnek onnan inni. A szűzads legyen következetes és azonnali, talán tanulnak belőle. De sajnos valószínűleg meg kell barátkoznod ezzel a helyzettel is. Ha nem megy, tarts cicát. :) Lily



SILENT HILL 2

Kedves Mocsy! Gondom van a Silent Hill 2-vel!

A végigjátszás alapján haladtam, de a woodsides apartmanban, amikor a szemétdobozba kéne a gyümölcslevet ledobni, nem tudom azt a rohadt dobozt felvenni. Lehet, hogy rossz dobozzal próbálkozom? Ott volt, ahol Eddie rókázik, pontosabban a szobája előtt. Megvizsgáltam a szemétdobot (kívülről) is, és James rájött, hogy valami nehezett kellene beledobni. A térképen is be lett káncázva, de nem veszi fel azt a kiba*** dobozt!!! Az egész motelt végigjártam, de semmilyen más gyümölcslékartont nem találtam. A játék különben nagyon kiruu!!!!

Kérlek, segíts minél előbb!!!

Kösz: Zoli

Ui.: az újság tők király, csak kevés a levrovi!

Rossz helyen keresed az üdítő kartont. Emlékszel arra a helyre, ahol megtaláltad a Fire Escape Keyt? A harmadik emeleten volt, itt kell megkeresned a délkeleti lépcsőházat. Menj le az első szintre, onnan nyílik egy folyosó. Ennek a végén lesz az üdítő (Canned Juice).



MORROWIND

Hello Mocsy. Most nemrég sikerült megszereznem a Morrowindet, és egy pár dolog nem tiszta nekem. Örülnék, ha segítenél nekem, mert ez a játék nagyon jó. Van enchant skillek nagy, és nem tudom, hogy kell elfogni az ellenség lelket (az ellenségnek halottnak vagy élőnek kell lennie?). Melyik lélek, milyen tárgyban, mire jó?

Az ellenfél lelkének elfogásához két dologra lesz szükséged. Az első egy megfelelő minőségű lélekkristály. Értelmezészerűen a golden saint lelkét nem pakolhatod bele egy mezel kristályba, ahhoz legalább egy grand soul gem szükséges. Nem elég azonban a kristály, harc közben még rá kell mondanod az ellenfeledre a Soul Trap varázslatot. Ekkor fehér karikák jelennek meg az áldozat körül, de a varázslat kis idő múlva eloszlik. Most már csak le kell győzned az ellenfelet a varázslat hatása alatt (vigyázz, a máglahasználok dispel mágickel leszedik magukról), és a lelke automatikusan be-költözik a nálad lévő kristályba. Amennyiben nincs megfelelő kristály a háztűzskódban, úgy a lélek elvész.

Az egyik Blade trénernél a Béloctot és Balmorában az egyik csavónál a ShortBlade-et nem lehet fejleszteni: mikor ráklikkelek, akkor azt mondja, hogy Governing attribute, és nem engedni fejleszteni, ez miért van?

Minden képességnek van ez a governing attribútuma. Ez azt jelenti, hogy az alaptulajdonságaid (erő, ügyesség, intelligencia) értéke befolyásolja azt, hogy mekkora lehet a hozzá tartozó képzettség nagysága. Példa: a heavy armor attribútuma az erő. Gyenge 50-es erővel legfeljebb 50-es heavy armor skillt érhetsz el. Amennyiben jobbat akarsz, úgy először az erődöt kell megnövelned, ezután a trénernek tovább tudnak képezni.

Helló Mocsy! Lenne két kérdésem a Morrowinddel kapcsolatban. Az egyik az, hogy megátkozhatnak-e? Ha igen, akkor azt hol lehet megszüntetni? Ugyanis van rajtam valami olyan varázslat, mely 10-30 pontot levon bizonyos tulajdonságomból (még akkor is, mikor teljesen meztelen a kar, tehát tárgy miatt nem lehet).

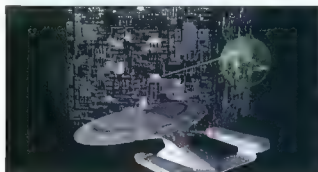
Nem hiszem, hogy átok, inkább valamiféle betegség vagy ártó mágia (ezek a tulajdonságaidat erősen lecsökkentik). A megoldás egyszerű, a templomokban lévő shrine-oknál fizess be restoration varázslatra, az elméletileg megszünteti a dolgot.



OLVASÓI HÉRDÉSEK

Heli! Van egy kérdésem a **Blade Of Darkness** kapcsolatban. Lovaggal játszom a Mines Of Kelbegen pályán. Már bejártam az egészet, kinyírtam mindenkit, megtaláltam a rúnát, a piros és a zöld kristályt, de a harmadikat, a kéket nem találom sehol! Láttam, ahogy egy kis szörny bekapta, utána is mentem, megöltem mindenkit, de a kő nincs sehol. Lehet, hogy bug? A szoftver eredeti. Előre is kösz: Andras

Sziasztok! Kérdésem lenne, mert elakadtam, és lassan az örület határán állok! A **ST-Starfleet Command 3**



Romulán küldetössorának „Sneakers” című epizódjáról van szó. Ez az a küldetés, amikor álcázva kell egy aszteroida mellé lavírozni, és elhelyezni egy bombát, hogy elcsaljunk a Federációs állomás mellől két Akírá. Ez rendben is van. A játék figyelmeztet, hogy ne menjek túl közel az állomáshoz, amíg az aszteroida fel nem robban, és az érzékelő zavarok el nincsenek helyezve. A bomba atsugárzása után az OPS tiszt rákérdez, hogy elhelyezte-e a zavarót. A válasz természetesen igen. Ekkor láthatólag nem történik semmi, és a bombát is csak bizonyos távolságból hajlandó a tiszt robbantani. De itt megáll a tudomány, mert a detonáció után az Akírák elindulnak, és ha a közelükbe kerülök, ók, ha kikerülöm őket, akkor az állomás vesz észre (persze álcázott állapotban vagyok). Mindent az utasítások szerint végzek el. Valamit figyelmen kívül hagytok, mert a hajómon semmiféle szenzorzavaró kűtyű, vagy az űrbe kuszorgatható ehhez hasonló szállítmányt nem talállok? Mi a megoldás? Válaszolatokat legyszi! Előre is Koszonóm, és Sziasztok! Sass Endre

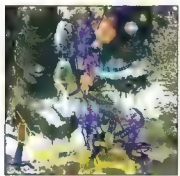


A másik kérdésem:

Szeretnék csatlakozni a Morag Tong guide-hoz. Csatlakozás után megbíznák egy küldetéssel. Meg is találom azt a Drow-t, akinek át kell adnom a Write-ot, de az nem hajlandó beszélni velem. Mit tegyek?

A küldetés leírása a naplóból: I have been given a Write for the honorable execution of Ferren Oran. He May be found in the Elven Cornerclub in the Hlaalu Plaza here in Vivec.

Lehet, hogy a hírneved túl alacsony. Fizesd le, vagy hizelelj neki, akkor jobban fog hozzád viszonyulni, és lehet, hogy elveszi az íratot. Mondjuk, én sem szívesen venném át a kivégzési parancsotat.



ICEWIND DALE

Hello Mocsy! Kérlek, segíts, az Icewind Dale-lel van egy kis gondom: a tolvaj/mágus egységemről lenne szó, sehoggy se tudok varázsolni vele, pedig nagyon kéne, mert nála van a Sleep igém! Már szintet is léptem vele, de nem enged (mármint varázsolni). A faja fél-elf, ha ez segít. Ha nem tudsz megoldást gondomra, továbbítsd

levelem annak, aki illetékes ez ügyben. Kérlek, e-mailben válaszolj! Üdvözlettel: Nagy Gábor

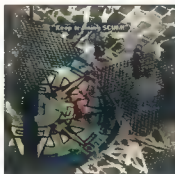
Gyanítom, hogy a karaktered büszkén feszít a bőrpáncéljában, esetleg még egy kis pajzsot is tart az egyik kezében. Ezt sürgősen fe-

lejtsd el, a mágusok csak páncél nélkül képesek varázsolni. Szedd le a páncélt, memorizáld a kívánt varázslatot, phenj néhány órát, és máris szórhatod a varázsigéket.



MAFIA

Hello! Azt szeretném mondani, hogy ha valakinek gondja a Mafiával, nyugodtan írhat nekem, esetleg felnézhet a honlapomra supportért. E-mail címem (a publikus): mafia-thegame@fw.hu, a honlapom címe: mafia.jatekok.hu. Örülnék, ha betennéd a Mentőővé! Üdv és további jó fejlesztést: Percy



BG2: SHADOWS OF AMN

Hi Lily!!! Mivel rengeteg Baldur's Gate 2-es levetél érkezik, amiben a segítségdet kérik, úgy döntöttem, átvállalnom az elakadt kalandorok segítségét, nagyon szívesen! (Ne kelljen annyit dolgoznom:) Én 4-5-ször végigvittem, a küldik nagy (95) százaléka tudom. Jó lenne, ha megjelentetné a címem a GAMER-ben, ahova várom a leveleket. Mindenki bátran írhat. Mindenben szeretnék segíteni!! Király az újság, csak így tovább!!! RaVeN (The Cowled Wizard) E-mail: abstrack@suli.osb.hu

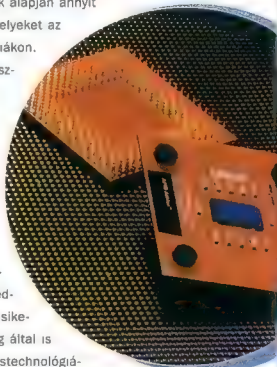
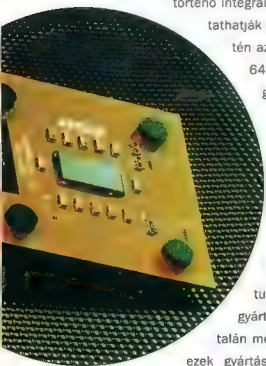
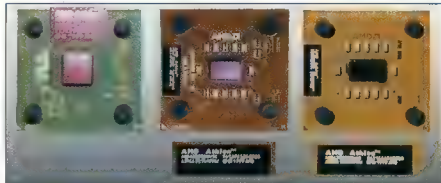
> HARDVER

AMD: OPTERON, ATHLON 64, ILLETVE BARTON PROCESSZOROK

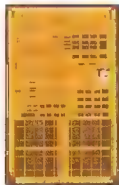
Mint ahogyan azt a sunnyvale-i illetőségű Advanced Micro Devicecstől az elmúlt fél év során már megszokhattuk, ismételten nem telhet el hónap a nélkül, hogy a vállalat ne változtatna valamit is aktuális üzletpolitikáján, és ennek következményeképpen hivatalos processzor-úttervének közeljövőre vonatkozó részletein. A piaci igények ismételt felmérését követően a cégvezetés ugyanis immáron sokadszorra értékelte újra termékeinek jövőbeli megfeleltetését, és azt, hogy mi módon tudna a legjobban helytállni az Intel minden eddiginél agresszívebb üzletpolitikája által nem sokára bevezetni kívánt, 800 MHz-es Quad Pumped rendszerbusszal, valamint Hyper-Threading technológiákkal felvértezett Pentium 4 processzoraival szemben. Ennek megfelelően a két cég közötti konkurenciaharc legfőbb színterét változtatlanul a felsőkategóriás asztali gépekbe szánt processzorok értékesítése fogja képezni, mely mellett az AMD prioritáskálájának legmagasabb fokán a továbbiakban is a felsőkategóriás szerverekbe szánt, x86-64 architektúrára épülő Opteron processzorok értékesítése szerepel. E központi egységeket illetően az AMD egyelőre semmilyen újabb információt nem hozott nyilvánosságra leszámítva hivatalos megjelenésük időpontját, mely bemutatóra április 22-én kerül sor New Yorkban. A korábban kiszárogatott adatok alapján annyit lehet tudni róluk, hogy a processzorcsalád első példányai 1,60 illetve 1,80 GHz-es órajeleken fognak működni, melyeket az év második negyedévében a nagyvállalati szerverekbe szánt egységek követnek 2,0 illetve 2,20 GHz-es frekvenciákon.

Mint ahogyan arra már számos piaci elemző utalt észrevételeiben, az 1,40 GHz-es órajelel működő Opteron processzorok elsősorban tesztelési / kiértékelési célokat szolgálnak oly tekintetben, hogy azok jelenlegi teljesítményét alapul véve a vásárlóközönség eldöntheti, a későbbiekben megfelelő, magasabb frekvenciákon működő egységek megéri-e számukra az adott beruházás költségeit. Ezt az álláspontot látszanak alátámasztani azok a közlemények is, melyek arról tanúskodnak, hogy az AMD külön igény esetén a felhasználók rendelkezésére bocsát értékelési céljából olyan 1,40 GHz-es Opteron processzorokkal szerelt rendszereket, melyek az érdeklődők gépparkjába történő integrálásuk után, a rajtuk futó 64-bites UNIX operációs rendszer segítségével megmutathatják a SledgeHammer architektúrában rejlő igazi potenciált. A vállalat másik, szintén az x86-64 architektúrára épülő központi egységeinek asztali gépekbe szánt, Athlon 64 variánsainak megjelenését illetően ismét egy határozatlan időponttal lettünk gazdagabbak, ugyanis az eddig „tavasz”-ban meghatározott bemutató - a változatosság kedvéért - megint elmarad, és ezúttal szeptemberig kerül elhalasztásra. Ennek okairól sikerült közelebbit megtudnunk forrásainkból - mely információ a későbbiekben a cég által is megerősítésre került. Ezek szerint a gondok legfőbb forrása még mindig a gyártástechnológiával kapcsolatos, történetesen az AMD mérnökei alábecsülték a Silicon-On-Insulator tranzisztorok megfelelő órajelekre történő skálázhatóságának kihívását, és annak ellenére, hogy a birtokukban levő Athlon 64 processzorok teljesítménye megfelel a cégvezetés által korábban előirányzottaknak, 32-bites szoftverkörnyezetben nem rendelkeznek akkora erőforrással számítási kapacitás tekintetében, hogy könnyedén maguk mögé utasíthassák a konkurens Intel leggyorsabb Pentium 4-es, vagy akár a vállalat saját felsőkategóriás Athlon XP processzorait. Mint ahogyan arról a múlt hónapban hírt adtunk, az év elején az AMD és az IBM közös együttműködésről szóló szerződést írt alá, mely a közeljövőben egyedülálló, fejlett gyártástechnológiák kifejlesztését irányozza elő. E kooperáció több szempontból is hordoz előnyöket az AMD számára, melyek közül talán mégis a legfontosabb az, hogy az IBM már rendelkezik SOI waferekből előállított processzorokkal, az IBM POWER 4-esekkel. Az

ezek gyártása során szerzett tapasztalatokkal gazdagodva az AMD mérnökei felfedezték némileg átverezik saját Athlon 64-es processzoraitak szeptemberi megjelenésükig, mely módosítás révén skálázhatóságuk akár a 90 nanométeres csíkszélességű gyártástechnológia bevezetéséig is biztosított marad. Az ismételt halasztás másik szempontjaként a vállalat sajtószóvivője egy olyan széleskörűen alkalmazható 64-bites operációs rendszer, valamint a hozzá tartozó szoftverkörnyezet hiányát jelölték meg, melyben az x86-64 architektúra előnyei teljes körűen megnyilvánulhatnak. Ez elégséggé egyértelmű célzást jelent a Microsoft következő, fejlesztés alatt álló Windows operációs rendszerére, mely a híresztelések szerint ez év nyárra készül el - s melyen ugyanúgy futtathatók lesznek a megfelelő hardverplatform jelenléte esetében mind a 64-bites, mind pedig a 32-bites szoftveralkalmazások. E tényeket és érveket figyelembe véve kijelenthető, hogy az AMD részéről valóban illogikus és megfontolatlan lett volna úgy gondolni „idő előtt” megjelentetni következő generációs ClawHammer processzorarchitektúrájukat, hiszen ezzel csupán már meglévő processzorainak lettek volna vetélytársaik. Az Athlon 64 megjelenéséig a vállalat processzorforrálójának legújabb tagjait az Athlon XP processzorcsalád, 512 KB másodszintű gyorsítótárral rendelkező, „Barton” kódnév alatt emlegetett processzorai jelentik, melyek hivatalos bemutatójára február 10-én került sor. Architektúrális szempontból a Barton mag nem jelent semmilyen előrelépést a jelenlegi Athlon XP processzorok Thoroughbred B0-as magjához képest, hiszen a 37,6 millióról 54,3 millióra duzzasztott tranzisztorszám kizárólag a másodszintű gyorsítótár kibővített kapacitásának tudható be. Mint ismeretes, a processzorokban található, azokkal azonos órajeleken működő gyorsítótárak



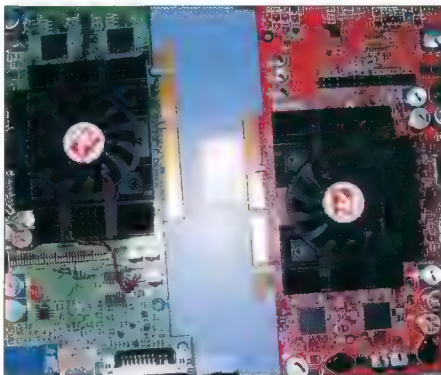
HÍREK



egyfajta dedikált, nagysebességű memóriának felelnek meg, mely elgondolás háttérében az az elv áll, hogy a rendszer a processzor szempontjából fontosabb, feldolgozandó információkat igyekszik ezekben a nagysebességű memóriákban tárolni annak érdekében, hogy adott esetben a központi egységnek ne kelljen szálnál is több órajelcikluson keresztül – kihasználatlanul – arra várnia, hogy a kért adat megérkezzen a lassú rendszermemóriából. Az Athlon XP processzorok a februári bejelentést követően három taggal bővülnek: a 3000+, a 2800+ és a 2500+ PR jelölésű példányokkal, melyek a hónap végétől előreírástól 629, 399, valamint 185 dolláros árakon lesznek elérhetők. Az új mag megnövelt tranzisztorszámával párhuzamosan sajnos egy negatív tényező is nő, mégpedig a hőtermelés. Miután a Barton maggal rendelkező processzorok a velük megegyező PR jelölésű társaikkal alacsonyabb órajeleken működnek, ezért a 2500+ valamint a 2800+ példányok nem, a 3000+ viszont már különleges hűtést igényel - az ehhez felhasználható hűtés hőellátásának mértékét az AMD legfeljebb 0,57 fok / Wattban deklarálta. Az új processzorok túlelégződéséből adódó gondok megelőzésének érdekében az AMD mérnökei egy, az alaplapokon elhelyezett hődódi mellett a BIOS által is támogatott S2K Bus Disconnect funkciót vezettek be nemrégiben, mely a processzor hőmérsékletét azáltal igyekszik csökkenteni, hogy minimális adatfeldolgozás esetében lejjebb veszi annak órajelét, valamint tápfeszültségét. A jelenleg már kapható, és a még bevezetés alatt álló lapkakészletek közül az alábbiak támogatják a funkciót: VIA KT400, VIA KM400, SIS 746, Nvidia nForce 2.

ATI TECHNOLOGIES: RADEON 9900-AS GRAFIKUS DVONISYON

Az elmúlt hónap folyamán számos új információ érkezett szerkesztőségünkbe a kanadai ATI Technologies legújabb fejlesztésével kapcsolatban, mely a közel hat hónapja megjelent R300-as grafikus processzor némileg áttervezett és messzemenőig optimalizált változata. Az R350 kodnévre hallgató VPU nem titokban a konkurens Nvidia legújabb generációs grafikus processzorának, a GeForce FX-nek teljesítményét, illetve szolgáltatásainak minőségét igyekszik célba venni, és a megfelelő mértékben felülmúlni azokat. Ahogyan arról az ATI szövevény a nemrégiben megrendezett Comdex számítástechnikai szakkonferencián nyilvánítottak, a processzor megjelenésére a piaci változások függvényében valamikor az év első negyedének vége, második negyedének közepe felé lehet számítani. Időközben azonban úgy látszik, hogy a cég Sales Managerei veszítették valamennyit önbizalmukból, ugyanis a legújabb hírek szerint a processzor sorozatgyártása már meg is kezdődött a tajvani TSMC üzemében. Jobban mondván az első processzoré, mivel az ATI legújabb trendjeit követően az R350-nek is két változata fog megjelenni: a RADEON 9900 valamint a RADEON 9900 Pro. Mindkét kártyához különböző gyártástechnológiával készülnek a grafikus processzorok, így az előbbi esetében a hagyományosnak nevezhető 0,15 mikron csíkszélességben, mely mind a processzor, mind pedig a vele együtt alkalmazott memóriák esetében maximálisan 375 MHz-es órajelet tesz lehetővé. Elemzők előzetes véleménye szerint az ATI megtartja a RADEON 9700-as sorozatban debütáló 256 bites memóriavezér-

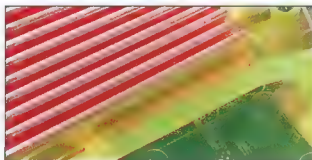
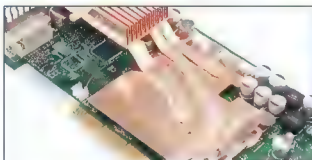
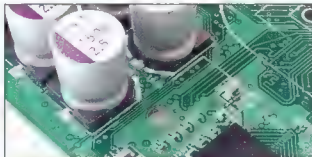
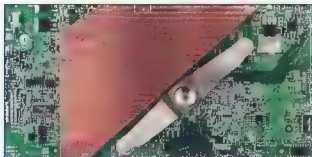


lőjét, ám a rajta keresztül alkalmazott memóriák fajtáját, illetve mennyiségét tekintve egyaránt csak találgatások léteznek.

Ami biztosra vehető, hogy mindkét kártya minimum 128 MB memóriával fog rendelkezni, ezek fajtáját tekintve inkább a DDR-II-es chipek a valószínűbbek, ám hogy ezek DDR-II vagy pedig sima DDR üzemmódban fognak-e működni, talány. A RADEON 9700-as kártyákkal szinte teljesen megegyező architektúrális kialakítása miatt a RADEON 9900 szintén csak nyolc rendelői futószalagot fog tartalmazni, melyekhez egy-egy TMU csatlakozik. A kártya várható bejelentésére a Hannoverben megrendezésre kerülő CeBIT során lehet számítani, mely bemutatót követően szinte azonnal elérhetővé is válnak az ATI vagy más partnercégek kiadásában. A RADEON 9900 Prót az előbb ismertetettekkel ellentétben finomabb, 0,13 mikronos gyártástechnológiájával állítják elő, ami révén sokkal erőteljesebb megoldás lesz testvérénél. A kártya kialakítását tekintve nyolc rendelői futószalagához egyenként két-két darab TMU fog csatlakozni. Bejelentésére szintén a CeBIT keretein belül lehet számítani, piaci megjelenése azonban a RADEON 9900-zal ellentétben fellehetőség az újratervezett processzor próbagyártását követő optimalizációk elvégzése miatt – csupán az év második negyedének közepe tájékára datálható.

NVIDIA: NV40, NV41, NV44 és NV40-05 GRAFIKUS PROCESSZOROK

Nemrégiben került hivatalosan megerősítésre az a hír, miszerint az elsősorban grafikus processzorairól, valamint integrált lapkakészleteiről ismert kaliforniai Nvidia cég vezetősége korábbi elképzeléseivel ellentétben úgy határozott, hogy legújabb generációs processzorarchitektúrájukat, az NV30 kódnevűre hallgatató fejlesztést a közeljövőben mégsem kívánják a grafikus gyorsítókártyák piacán tömeges mértékben megjelentetni, mi több, a továbbiakban az eredetileg előirányoztakhoz képest ezeknek csupán szűkebb darabot meg nem haladó gyártásra rendezkednek be. A drasztikus tervezet módosítás hátterében feltehetően azon kritikák állnak, melyek keményen, de ugyanakkor a tényeknek megfelelően bíralták az Nvidia GeForce FX grafikus gyorsítót, és melyek révén az ilyen processzorral ellátott termékek immár korántsem számíthatnak akkora népszerűsége az „addict” játékosok körében, mint ahogyan arra a cégvezetés előzetesen számított. Ennek megfelelően az Nvidia a játékosok helyett inkább a professzionális alkalmazások felhasználói felé igyekszik nyitni termékeivel, és a

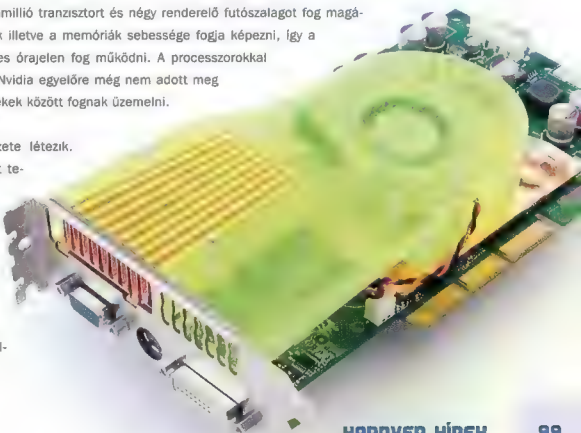


GeForce FX VPU-inak eladásait inkább e téren próbálja realizálni a közelmúltban bemutatott Quadro FX 1000, illetve Quadro FX 2000 grafikus gyorsítóival. A cég tervezetmódjait a megújuló termékstratégia ellenére továbbra is szakadatlanul dolgoznak az Nvidia közeljövő új fejlesztésén, melyek közül a GeForce FX termékek február végi, március eleji elterjedését követően az NV31-es, illetve az NV34-es processzorarchitektúrák megjelenésére számíthatunk a legkorábban. Mindkettőjükről már most elmondható, hogy bár alapjaikban az NV30 leszármazottjai, mégsem fogják annak tudásának széles skáláját felvonultatni, így mindkettő egyfajta „butított” változata lesz a nemrég debütált GeForce FX processzornak. Az elsőként megjelenő NV31 bemutatkozájára feltehetőleg a hannoveri CeBIT kiállításon lehet számítani, mely processzor alapuló termékek az előzetes tervek alapján a jelenlegi GeForce 4 Titanium sorozat egységeit fogják leváltani. Teljesítményük tekintetében valahol a GeForce 4 Ti 4600 környékén fognak mozogni - természetesen jelentős mértékben feljavított sebességű antialiasing és anisotropic filtering képességekkel.



Az NV31-nek három változata fog megjelenni, melyek mindegyike nyolcvanmillió tranzisztort és négy renderelő futószalagot fog magában foglalni. A három változat közötti egyedüli különbséget a processzorok illetve a memóriák sebessége fogja képezni, így a leggyorsabb 350 MHz, a középső 300 MHz, míg a leglassabb 250 MHz-es órajelen fog működni. A processzorokkal együtt alkalmazásra kerülő DDR SDRAM memóriák sebességét illetően az Nvidia egyelőre még nem adott meg konkrét adatokat, ám feltételezéseink szerint ezek 650 és 500 MHz-es értékek között fognak üzemelni.

Az NV34 architektúra jelenti a cég következő „mainstream” produktumát, így ennek a processzornak egyelőre három-hatféle variációjának tervezete létezik. Mindegyik magja negyvenötmillió tranzisztorból fog állni, és kialakításukat tekintve négy renderelő futószalaggal fognak rendelkezni. Megjelenésükre a mobil, illetve az integrált grafikus maggal rendelkező lapkakészletek piacán egyaránt számítani lehet, ahol is a lassabb példányok 300, míg a gyorsabbak 375 MHz-es frekvenciákon fognak működni. A nyáron megjelenő NV35 chipről az Nvidia egyelőre semmi konkrétumot nem szivárogtatott ki, amit egyedül tudni lehet róla, hogy magja 130 millió tranzisztorból fog állni, mely adat arra enged következtetni, hogy a jelenlegi GeForce FX processzoroknak némileg áttervezett változata lesz.





Újságunk hasábjain már több alkalommal foglalkoztunk kézi számítógépekkel, hiszen ezek az eszközök megállíthatatlanul törnek előre felhasználási lehetőségeik sokszínűsége miatt. Azt láthattuk, hogy rengeteg PC-s programnak létezik PDA-s verziója, így nem csak korszerű menedzserkalkulátorként, hanem egyben játékokra alkalmas mobil eszközként vagy akár mobiltelefonként is használhatjuk ezeket. Az egyes modellekhez gyártott kabátok, a soros illesztés, valamint az egyszerű hordozhatóság révén komoly szöveget hasítottak ki a műholdas helymeghatározó rendszerek piacából, ezért manapság egyre több autóban láthatunk beépített PDA konzolt a tájékozódás elősegítésére.

A GPS (Global Positioning System – műholdas helymeghatározó rendszer) az USA Vé-

delmi Minisztériumának kezdeményezése volt eredetileg. Célja, hogy műholdak ismert pozícióból egy ismeretlen koordinátájú földi pont helyzetét határozza meg (azaz megmutatja, hogy a Föld melyik pontján vagyunk). A rendszer 24 műholdból áll, mely 6 pályánkon 4-4 műholddal rendelkezik 20200 km magasságban a Föld felszíne felett. A Föld bármelyik adott pontjából egyszerre kb. 8 műholdat láthatunk, az ezek által sugárzott jelek segítségével határozhatjuk meg a tőlük való távolságunkat. Legalább 3 műhold láthatósága kell ahhoz, hogy a helymeghatározás működjön, egy kis matematikával ez könnyen bizonyítható: egy műholdtól való távolságot egy gömbfelület határoz meg, két műhold távolságával keletkező két gömbfelület már egy kört metsz ki, ha pedig a harmadik műhold is látható, a három gömbfelület két pontot metsz ki, amelyek közül az elektronika könnyedén ki-

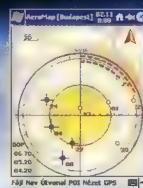
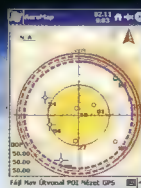
zárja az egyiket, ugyanis az vagy a levegőben van, vagy a Föld mélyében. Sajnos azonban a műhold és az egyszerűbb vevőkészülék órájának pontos szinkronizához szükség van egy negyedik műhold láthatóságára is.

Az elsősorban katonai felhasználás miatt a jeleket a polgári közönség számára a rendszer csak torzítással továbbítja, sőt krízishelyzetek (pl. öbölháború) esetén csak katonai célokra érhető el.

A GPS használatához szükség van vevőkészülékre. Ezeknek több fajtája van, létezik egyszerű kézi készülék, mely az adott koordinátánkat jelzi ki, valamint képes irányítéként viselkedni. Előre betáplált útvonalpontok esetén a következő pont irányát és távolságát is jelzi. A komolyabbakra már térkép is feltölthető, így a túrázók, mémókók számára egyszerre pótolják a térképet és az iránytűt. Ha autóban használjuk, akkor érdemes különleges, beépített eszközt vásárolnunk, mely nagy pontosságú helymeghatározást biztosít egy külső antenna révén.

Clicking aprójáték a kézi számítógépekkel egybeépített GPS-vevők jelentik. Az általam rendszeresen használt Compaq IPAQ ugyanis képes GPS-kabát, vagy CompactFlash kabátba illesztett CF GPS-vevő segítségével GPS-vételre. A GPS-kabát egy tok, melybe a PDA-t lehet csúsztatni, a belsejében pedig GPS-vételre alkalmas elektronika, egy antenna, valamint egy CF kártyahely található (ez utóbbit elsősorban a nagy tárhelyet foglaló térképek számára). A CompactFlash kabát hasonló kivétel, azonban ebben csak egy CF kártyahely található a kiegészítő akkuval együtt; a kártyahelybe bármilyen CF eszközt illeszthetünk, esetünkben egy CF GPS-vevőt.

A vevő a CF csatlakozónál kétszer hosszabb, kinyúl a kézi számítógépből, hiszen ez a rész szolgál antennaként a műholdak jelének vételére. Mind a kabát, mind a CF GPS azonnal működőképes csatlakoztatás után, akár üzemelő számítógép esetében is.



A hardver azonban mit sem ér szoftver nélkül. Híába tudjuk pozíciónkat, ha ez pusztán néhány szám. Léteznek PDA-ra olyan szoftverek, amelyek az egyszerű kézi GPS-vevő tudásával rendelkeznek, megjelenítik pozíciónkat és a következő ponttól való távolságunkat. Sokakban felmerülhet, hogy milyen jó lenne, ha ezek az értékek egy térképpel összekapcsolva mutatnák aktuális helyzetünket. Szerencsére ez nem csak nekünk, hanem a Navisysnek is eszébe jutott, így Aeromap nevű szoftverüknek már a v2-es verzióját próbálhattam ki egy szintén tesztre kapott Billinton CF GPS-sel együtt.

Az Aeromap kettős funkcióval rendelkezik: GPS nélkül egyszerű térképként használható, GPS-szel kombinálva megmutatja helyzetünket a Földön, valamint képes haladási útvonalunk követésével előre jelezni az adott útvonal fordulópontjait és a távolságokat. A szoftverrel kapott térképek tartalmazták Magyarországot teljes területét, a megyeszékhelyek és további városok utcaszintű térképét és az ehhez tartozó POI-kat (Point of Interest – érdekes pontok). Ez utóbbiakat magunk is bővíthetjük saját pontokkal, például munkahelyünk, kedvenc újonnan nyílt éttermek listájával, így aktuális pozíciónkból meg tudhatjuk, hogyan juthatunk el leg hamarabb abba a jó kis kávéba, amelyet újra ki szeretnénk próbálni.

A program vektoros formában tárolja a térképeket, így szinte bármilyen nagyítást vagy kicsinyítést alkalmazhatunk a használhatóság határain belül. Az IPAQ középső, négyirányú gombja segít a térképen még gyors navigálásban, ha pedig középpont nyomjuk meg, átvált a nagyító módra, ahol a térkép középre nagyíthatunk vagy kicsinyíthetünk. Így szinte egyetlen gombbal a térkép bármelyik pontját megkereshetjük, és ráközelíthetünk. Ha nincs kedvünk keresgélgni, használhatjuk a beépített keresőt, mely a térkép POI-k között keres, pl. városok esetében utcanevekben, éttermek, benzinkutak, kórházak stb. között, Magyarországon a POI-k köre pedig a városokkal bővíti ki. A rengeteg POI természetesen nem borítja be az egész képernyőt, minden egyes POI-típushoz beállítható hogy milyen nagyítási szinten jelenjen meg, így például a rendőrség, a kórházak a „nagy” Budapest térképen is láthatók, míg az éttermek csak viszonylag nagy nagyítás mellett.

A térképen megjeleníthetünk domborzati elemeket is, ez azonban a nagy helyfoglalás miatt nem alapértelmezett telepítéskor. A domborzat használatának is van értelme, hiszen mint a szoftver

neve mutatja, a levegőben is alkalmazható, a pilóták legkedveltebb GPS-szoftverének számít. A program teljesen kihasználja a GPS adta lehetőségeket, és ehhez támogatást is ad. A GPS-beállítások menüben a GPS-vevővel való kapcsolatot tesztelhetjük, a GPS Nézet menüpontban pedig a képezelvélí égboltot kirajzolva rövid műholdészlelés után felpakolja az égbolt megfelelő részére a látható műholdakat, azokon jelzi a vételi erősséget, kékkkel pedig a műhold használatát a navigációban. Értelemszerűen a helymeghatározás annál pontosabb, minél több kék műholdunk van. A képezelvélí félgömb körül kék és piros íveket látunk, ezek a pozícióhiba nagyságát jelzik. A piros a GPS-jelek minőségéből számított pozícióhibát, míg a kék a vízszintes pozícióhibát mutatja. Például ha a piros sáv egy negyed kör hosszúságú, akkor a pozícióhiba 90 méter, ami esetleg függően vagy soknak, vagy kevésnek számít. Az általánosságban elmondható, hogy városban való tájékozódáshoz 20-30 méteres pozícióhiba még elfogadható, országúton akár nagyobb is.

Ha a GPS-nézetben a 2D vagy a 3D felirát villog, akkor a térképnézet megmutatja aktuális pozíciókat. Ha elindulunk gyalog vagy autóval, és a térkép GPS-követésre van állítva, az aktuális nagyításnak megfelelően a helyzetünk mindig a képernyő közepén marad, a térkép pedig mozog.

A szoftver képes útvonaltervezésre is, ami a GPS-funkciók hatékony eszköze lehet. Kijelölhetünk start- és célpontokat, valamint köztes útvonalpontokat is, a szoftver pedig automatikusan tervez ezek használatával útvonalat. A GPS-t követésre és térképforgatásra állítva a szoftver követi az útvonalat haladásunknak megfelelően, adott fordulópontoknál jelez, és hangszóval figyelmeztet a fordulásra, és ha elvégeztük a fordulót, automatikusan újratervezi az utat a megváltozott feltételeknek megfelelően. Természetesen mindez igazán autóban használható, a program nincs felkészítve a „negyedik fenyőfánál balra” típusú túrávezetésre. Következzen néhány hasznos jó tanács a GPS használatával kapcsolatban, mielőtt bárki elrohanna IPAQ-et és Aeromapot venni. Aki ismerkedni szeretne a technológiával, főleg túrázás szempontjából, az sok helyen bérelhet kézi készüléket, egy bérleti díj megéri a próbát, hogy vajon mire adjon ki az ember több tízezer vagy százezer forintot. Ha



csak autóbán használnánk a GPS-t, akkor az IPAQ és az Aeromap jó választás a megjelenítésre, de a GPS le-
gyen inkább különleges, beépített t-
pus; ezek antennáját és tápellátását is könnyebb megoldani, ha fix helyre vannak szerelve, sőt véte-
li pontosságuk is jobb lesz a jól elhelyezett anten-
nának köszönhetően. Aki viszont túrázás közben és
autóban is használni a GPS szolgáltatását, az
mindenképpen CF kabátos IPAQ-et és hozzá való
tetszőleges CF GPS kártyát válasszon, lehetőleg
olyat, amelyik rendelkezik külső antennabemenet-
tel, így az autó szerkezeti árnyékolását is kiküsz-
bölheti a jó helyre helyezett antennával, melyet
csak a CF GPS tetejéhez kell csatlakoztatni. Sok
autóban ugyanis a fémgömbölt sötétítéssel ellátott
szélvédő megakadályozza a műholdak jeleinek véte-
lét, így egy drágán megvásárolt IPAQ-CF GPS
szett akár használhatatlan is lehet adott típusban.
Későbbi számainkban meg visszatérünk a GPS re-
telmeire: ha terveink beválnak, akkor a beépített
navigációs konzolok, a TFT monitorok és a GPS véte-
lelre alkalmas fejegységek az autókak behálózó in-
formaticai eszközök ismertetése során kapnak
majd nagy szerepet. ■ FLEX

ÉRTÉKELÉS

STÖRÖK gyors működés, bővíthető POI-k, domborzati
vezérlés, automatikus útvonaltervezés **HATVANYOK** re-
meg a programban, általánosan

A teszt során Billinton CF GPS kártyát használtunk
melyet a **Navisys Kft** bocsátott a rendelkezésünkre
+36 23 453-944

10





Info: Sony Ericsson Magyarország > Web: www.sonyericsson.hu

Az Sony Ericsson Mobile Communications (SEMC) 2001. október elején kezdte meg a működését többek között azzal a célkitűzéssel, hogy egyesítve a Svédok által képviselt fejlett mobilkészülék-gyártási technológiát a Japán vállalatirólás elektronikai és szórakoztatóipari tapasztalataival, rövid időn belül a világ vezető mobil kommunikációs cégévé váljon. Bár akkortájt az iparági recesszió éppen az örületbe kergette a piac legjelentősebb képviselőit is, azért az mégiscsak elmondható, hogy az ambiciózus tervek megvalósításához várakozással teli légkörben kezdhetek neki a SEMC-nél. A T681 nem is okozott csalódást, és bár átütő sikere nem lett (persze, erre nem is számíthatott, hiszen mindössze az utolsó Ericsson modell újrakiadásáról volt szó), azért ezt a készüléket és a hozzá társított digitális kamerát, a Communicam-et a szakértők egy része megfelelő kezdésnek ítélte. 2002 elején jutottak a csúcspontra, amikor is a CeBit alkalmából bemutatták a kifejezetten mobil internetre és multimédiára fejlesztett Symbian operációs rendszer alapú készüléküket, a P800-at, illetve egy hasonlóan sikergyánus modellt, a játékokra koncentrázó Z700-at. Mindezt nagy show, látványos stand és magabiztos munkatársak kíséretében, így aztán azt gondolhattuk, hogy a SEMC háza táján valójában minden a legnagyobb rendben van. Ettől a ponttól viszont fokozatos mélyrepülés következett: az új modellek késeket, amit sikerült piacra dobni, azt a vetélytársak gyakorlatilag lemosták, végül, pedig mindez oda vezetett, hogy a harmadik negyedében a Sony Ericsson már csak a piac 4,8%-át tudhatta a magáénak, és ezzel az ötödik helyre csúszott vissza a világ vezető mobilgyártói körében. Közben felröppent az a pletyka is, hogy gondok vannak az együttműködéssel, a Sony visszavonulót tervez, az Ericsson pedig végképp felhagy a készülékgyártással. Igaz, rögtön érkezett is a cáfolat rá, ám ez nagyon racionálisan úgy fogalmazott, hogy ha továbbra is veszteséges negyedévek következnek, akkor bizony a SEMC esetében a szóbeszédeknek megfelelő lépések is bekövetkezhetnek majd. Természetesen nagyon bíznak a jövőben, és sokat várnak a P800-as modelltől, amelynek a bevezetésével egészen kiváló készülék kerül majd a piacra. És ezzel el is érkezünk a jelenhez, a P800 örömteli megjelenéséhez, amely egyes országokban még a tavalyi év végén, de túlnyomórészt – Magyarországhoz hasonlóan – azért inkább a 2003-as év elején következett be.

Miközben a készülékgyártók és a szolgáltatók közös érdekeketől vezérelve egyre nagyobb érdeklődést mutatnak a mobil játékokban rejlő lehetőségek kiaknázására, a Nokia egészen egyedi módon, N-Gage néven saját mobil platformot jelentett be. Az új modell képes lesz az egyszerűbb felépítésű Java programok mellett a kifejezettebben erre a készülékre fejlesztett 3D-s (vagy éppen nem 3D-s) játékok futtatására. És bár rendelkezik majd e fejlett mobilok összes jelentősebb tulajdonságával, azért alapvetően játékgép lesz, tehát a különleges design, a kezelőfelület és az éppen erre a feladatra optimalizált Symbian operációs rendszer is ezt szolgálja majd. Az N-Gage szoftvereket memórián kártyán (MMC) vásárolhatjuk majd meg, és már az első körben is olyan nagy nevek feltűnésére lehet számítani, mint a Sonic, a Pandemonium és a Tomb Raider! Amennyiben ehhez hozzávesszük, hogy a készülék támogatja az MP3-lejátszást, beépített FM-rádiót tartalmaz, és hogy a programokat a bluetooth-kapcsolatnak hála vezeték nélküli felépített hálózaton keresztül multiplayerben is játszhatjuk majd, nos, akkor nem lehet kétséges, hogy az N-Gage bejelentése minden jobb érzésű gamerben az „azonnal kell nekem” reakciót váltja ki. Némi ónuralomra adhat okot, hogy a CNN-en

és a Gamespoton látható exkluzív bemutatók kapcsán úgy tűnt, hogy a játékok színvonalát azért nem ől meg például a GameBoy Advance játékokét, sőt, a pár másodpercre látható Pandemonium a mintha még kicsit szaggatott is volna. Mindenesetre a harmadik negyedére tervezett piacra dobásig még sok minden változhat, így reméljük, hogy a játéklejlesztők is optimalizálni tudják az N-Gage-re írt programjaikat. Ebben az esetben ránk bízton számíthatnak. (Sasa és Grath, az már két Magyarországon értékesített példány jelenti:)

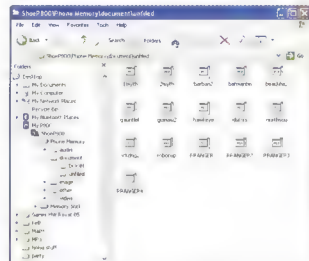


Tegyük hozzá, a sok várakozás jót tett a P800-nak, hiszen az eredeti elképzelések időközben kibővültek, így a készülék képessé vált az MP3 lejátszására, továbbá egy 16 MB-os Memory Stick Duo kártyával is felvérteztek. Méreteit tekintve nyugából megegyezik a Nokia 7650-essel, de alapvető különbség közöttük a P800 nagyméretű, 208x208 pixeles, 12 bites (4096 szín) kijelzője. Ennek a minőségére (igazából nem lehet panaszunk, mert bár kicsit élettelenebb, mint mondjuk a 7650-é, de összességében elmondható, hogy erős fény mellett is jól látható, illetve akkor sincs gond, ha kicsit megdöntjük a telefont, és oldalról vesszük szemügyre. A P800 egyik erőssége rögtön az első bevételekor feltűnik majd. Értjük ez alatt, hogy a nagyméretű kijelző itt nem reklámfogás vagy egyszerű marketingzöveg, hanem valóban elfoglalja az előlap jelentős részét. Alapállapotban közel a felét a billentyűzet takarja el, ám, ha ezt lehajlítja, akkor gyakorlatilag teljes értékű kézi számítógéppel kerülünk szembe, amelyen a Symbian legújabb, 7.0-ás operációs rendszere fut kiegészítve a telefon felhasználói interfészével, amely UIQ néven vált ismertté. Lehetőségünk van eldönteni, hogy használjuk-e a flippet, illetve esetleg megszabadulunk tőle, és akkor virtuális mása veszi át a funkciót.

Az operációs rendszerben egyrészt a jobb oldalon található tekerő gombbal (Jog Dial, régi Sony-örökség) közeledhetünk, de sokkal inkább javallott a másik oldalon rögzített műanyag „ceruza” használata.

Ugyan beletelik némi időbe, amíg PDA-khoz nem szokott P800 tulajdonos megszokja a ceruzát, illetve az érintéssérkeny kijelzőt, de ha sikerül, akkor a kezelés hatékonysága már félelmetes sebességre gyorsulhat. Természetesen a virtuális flippet kézzel is lehet nyomkodni, így ezzel és az 5 irányú Jog Diallel (a tekerés mellett lehet előre, hátra dönteni és lenyomni) a ceruza nélküli is kényelmesen hozzáférhetünk számos szoftveremléhez. Persze a nagy kérdés a P800 kapcsán éppen az volt, hogy az érintéssérkeny kijelzőn keresztül vajon mennyire tudjuk kényelmesen és gyorsan vezérelni a szoftvert. Nos, erre, ha konkrétan begépelésre kerül a sor, akkor kétféle mód kínálkozik. Az egyik a kézírás felismerése, a másik pedig a virtuális billentyűzet, amikor a ceruzával a képernyőn megfelelő billentyűzetet kell pötyögni. Bár első lépésben mindkét módszertől idegenkedtünk (ugye a hagyományos billentyűzetek javára), azért az elmondható, hogy az utóbbit 2-3 nap alatt, míg a kézírás felismerést olyan egy hét alatt tudtuk megszokni. Mindenképpen csak satlakozni tudunk a neten általánosan elfogadott véleményhez, miszerint a P800 rendkívül gyorsan és hiba nélkül azonosítja a kijelzőre írt betűket. A módszer olyanira vonzó, hogy, ha az átkozott „i” betűvel és a kettősponttal nem gyűlt volna meg a bajom, akkor egészen biztos, hogy már az üzene-

tek begépelésére is szinte csak ezt használtam volna. Így azonban maradt a két módszer kombinációja, amely megfelelően váltogatva kényelmes és zavartalan használatot eredményezett. Leszámítva talán az olyan eseteket, hogy autóban vagy például a hazai utakon száguldozó BVK buszokon a virtuális billentyűzetten szinte lehetetlen feladat barmint is etaltálni. Ilyenkor azonban jó hasznát vehetjük a flipnek, ha nem távolítottuk el.



A bevittellel és az irányíthatósággal tehát nem akadt lényeges gondunk, a design pedig itt, a szerkesztőségben szinte kivétel nélküli mindenki ülésének, modernnek és megnyerőnek találta. Ezek után nézzük meg a telefon egészen kivételes képességét, amelyek közül talán a legjelentősebb tulajdonság a beépített internetbőngésző, amely egyaránt támogatja a WWW és a WAP címek elérésének lehetőségét. Megszűnik tehát végre az a kórtótságunk, hogy csak a „wm1 kiterjesztésű oldalakat tudjuk a készülékünkről nézegetni, ami azért eddig eléggé visszazsorította a mobil internet irányába fellelő igényeinket. Természetesen a másik kritikus kérdés a sebesség, amely viszont meg a nagysebességű, csomagkapcsolt rendszerekkel való együttműködés esetén is mérsékeltnek nevezhető. GPRS hálózaton belül teszteltünk pár WAP-os oldalt, amelyek valóban lenyűgöző sebességgel töltődtek be (pár mp), viszont mire a fotózáshoz egy komolyabb összetételű site, mint a például a my.symbian.com lejtő, addig 3-4 perc is eltelt. Rádásul még ez a kijelzőméret sem ad kellő áttekinthetőséget, ezért a WWW oldalak nézegetését inkább a notebookunkon tudjuk ajánlani, ahol a P800-at modemként használhatjuk, akár vezetékek nélküli (Bluetooth) kapcsolati kiépítése segítségével. Mindenesetre a telefon a mobil internet kapcsán az eddigi készülékekhez képest gyakorlatilag egyedülálló feltételeket biztosít, ami kiválóan mutatja a Sony Ericsson elhivatottságát a témában. (Külön dicséret illeti őket a web site-ért, ahol találhatunk WAP és MMS konfiguráló felületet, amely a készülék típusa és a szolgáltató megadása után sms-ben elküldi nekünk a szükséges beállítást.) A GPRS, HSCSD, HTML 3.2 és WAP 2.0 támogatás mellett természetesen az e-mailezésünket is menedzselhetjük róla (POP3, SMTP). Amennyiben viszont ennél kevessebbel is beérjük, akkor még mindig küldhetünk MMS, EMS-t vagy egyse-

rú szöveges üzeneteket is. A multimédiás üzenetek megírása egyszerűen a legjobb, amivel eddig telefonon találkozhatunk, és olyan meglepő apróságokkal is szolgált, mint hogy az üzenetben küldött képét lehetőségünk van megszerkeszteni, azaz például a ceruza segítségével ráírhatjuk, hogy kinek lesz, vagy csak úgy egyáltalán, rajzolhatunk rá bármit. Szintén itt készíthetjük el a hangüzenetet, amelyet az üzenethez akarunk csatolni, de vastagíthatjuk, vagy színezhetjük a karaktereket is stb. Persze, képeket letölthetünk a netről is, de sokkal nagyobb szabadságot ad a beépített digitális kamera, amellyel 640x480-as felbontású, 24 bites fotók lőhetőek. Talán mondanunk sem kell, hogy fotókat rendelkezhetünk a telefonkönyv-bejegyzésekhez, illetve a gyorshívás listához is, így, ha beérkező hívásunk van, akkor a telefon a képet is megjeleníti a kijelzőn. Ilyet persze már eddig is láttunk, de a témában bátran állíthatjuk, hogy a P800 a legjobb, hiszen végre ezek a képek megfelelő méretben kerülnek a szemünk elé (fél képernyő).

Akkor sincs komoly baj, ha meguntuk a fotózást, a böngészést, hiszen néhány menüpontonl arább lehetőségünk van MP3-akat hallgatni és videofájlokat nézni. A 200 MHz-es RISC CPU kellően gyors ahhoz, hogy az MP3-lejátszás mellett akár üzeneteket írjunk, vagy mondjuk a feladatainkat rendezgessük. Az MP3 mellett a player lejátszza a WAV, az AMR, a MIDI, az RMF, az AU és az iMelody formátumokat is, filmek esetében pedig az MPEG-4 tömörítés támogatott. Az egyetlen gond ezzel a jól felépített rendszerrel, hogy a 12 MB rendszer-memória és a 16 MB-os Memory Stick Duo csak demonstrációs mennyiségben képes MP3-at és videót tárolni. Ahhoz, hogy a P800-at időnként MP3-lejátszóként üzemeltessük, 128 MB-os flash memória lenne ideális, amelyet viszont kénytelenek leszünk külön beszerezni. Fülhallgatóként tulajdonképpen egészen jól vizsgázott a csomagban található headset, amely ezen felül kocsiban könnyíthet az életünkön. Talán még itt méltó említésre a kihangosítás lehetősége, amellyel élhetünk beszélgetés alatt, de természetesen aktiválhatjuk MP3-lejátszás közben is.

Az említett csomagolás tartalmaz még további 4 tartalék ceruzát, illetve egy dokkoló egységet is, amely arra hivatott, hogy USB porton keresztül biztosítsa a kommunikációt a mobil és például az asztali PC-nk között. Ebben lesz további segítségünk a PC Suit program, amellyel könnyen mentést készíthetünk a telefonunk jelenlegi állapotáról, illetve szinkronizálhatjuk az adatainkat például az Outlookunkkal. A módszer azonban akkor jut a technológia jelenlegi csúcására, ha nem vacakolunk holmi USB porttal, hanem beszerzünk egy Bluetooth adaptert, és vezetékek nélkül párosítjuk az eszközt a PC-nkkel. Ez esetben 10 méteres körzetben bárhol lehet a mobilunk, ha éppen a címistánk módosítás, fájlokat másolunk rá, vagy éppen

A VÉGTETLENBE ÉS TÖVÁBBI: P-64, DOOM, SCUMMVM

A PDA-khoz kevésbé szokott felhasználók részére talán meglepő lehet a tény, hogy a Symbian operációs rendszernek hála a P800-on számtalan szabad vagy éppen pénzért kinnált szoftver futtatható. Természetesen a lehetőségek annyiban korlátozottak, hogy adott programot azért a P800 képességéhez kell igazítani (kijelzőméret, kezelő felület, UI stb.), vagyis nem telephető ugyanaz a változat mondjuk a Nokia 7650-esen és a Sony Ericssonon is, hiába használnak egyenesen Symbian operációs rendszert. A teszt időpontjában elérhető letöltések közül számunkra az emulátorok bizonyultak abszolút fávontnak, bár azért az elmondható, hogy az éppen csak kibontakozó P800-as kompatibilitásnak köszönhetően ezek beüzemelése egyelőre még jó néhány buktatót takar. Szerencsére a fórumokon a fejlesztők részéről gyakorlatilag folyamatos online help működik, így amikor már-már éppen a teljes kétségbeesés szélére kerülünk, akkor mindig időben érkezik a segítség (többnyire új verzió formájában). Végül mindenért kárpótolt a látvány, amikor első ízben betöltöttük a C-64-es Outrun, majd ezt követte a Hawkeye, amelyet sikerült '88 után végre a P800-on végigjátszanom (annak idején C-64-en a 9-es pályán mindig kifagott!). Ezen felbuzdulva aztán elkezdődtek olyan nagy címekre vadászni, mint a Pirates!, vagy a Maniac Mansion, de sajnos a Frodo névre keresztelt emulátor ezeket egyelőre nem tudta futtatni.

Ahogy az egyik fejlesztő megfogalmazta, az emuláció nem minden játék kapcsán működik, de sok esetben igen. Érdemes tehát próbálkozni. Nekünk a sort a Batmannel, a Giana Sistersszel, a Rick Dangerous 2-vel és a North and South-szal sikerült folytatnunk, így ezek garantáltan működőképesek. A fő nehézség azonban az irányításban rejlik, amely kezdetben a virtuális billentyűzet mellett a JogDialre, illetve a Camera és az Internet hotkey-ére szorítkozott. A későbbi változat már támogatott egyfajta nyolcírányú kontrollt a teljes képernyőn is, amely az érintéssérkeny kijelző széleire klickelve működik, de még ezek összessége is körülményes, és mondjuk ki őszintén, tulajdonképpen élvezhetetlen vezérlést eredményez. Csak a történeti hűség kedvéért érdemes megemlítenünk, hogy a Hawkeye-végigjátszást nagyon köszönhettem a level trainernek, amely körülbelül minden ötdiké buktás után a következő pályára rakott. Mindent egybevéve azoknak a P800-tulajdonosoknak, akiknek volt C-64-ese, a Frodo beüzemelése szinte kihagghatatlan, de igazából ez a csökkentett játékelmény a nosztalgikus érzésen felül, továbbá azon túlmenően, hogy mégiscsak elképesztő, hogy a mobilunk képes ilyesmire, hosszútávon nem lehet szórakoztató.

Letöltés: my-symbian.com/uiq/download/index.php

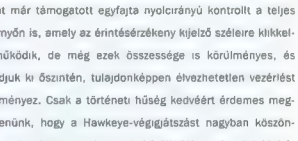
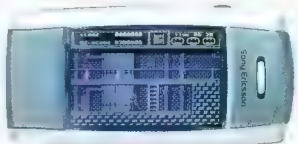
Hasonló tapasztalataink születtek a Doommal is, amelynek a P800-as változata szintén letölthető, bár a működéséhez fel kell másolnunk a megfelelő könyvtárat a Doom1.WAD és a Doom3.WAD fájlokat. Ezeket a telepítő nem tartalmazza, de ahogy a site-on a jó tanács szól, legyünk kreatívak, és szerezzük be őket. Miután ez megtörtént, ellenállhatatlan kényszer érzünk majd, hogy rohangáljunk a barátainkhoz, munkatársainkhoz, lám, a Doom ilyen elképesztő sebességgel fut a mobilunkon. Rádásul a nagy kijelző az első pár másodpercet tényleg meglehetősen élelményre teszi, ugyanakkor az irányításra vonatkozó nehézségek hamarosan itt is előtérbe kerülnek majd.

Letöltés: www.yipton.net



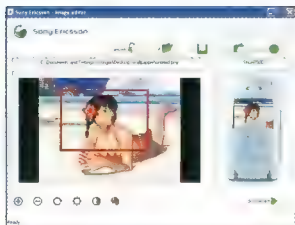
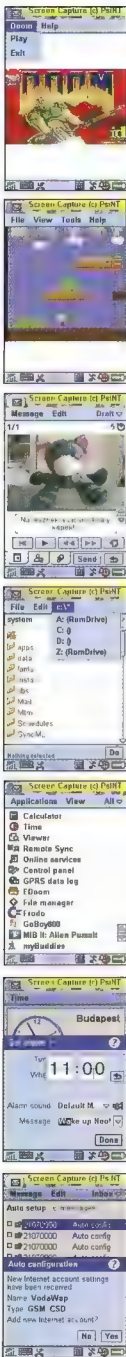
Végül ennyi félsiker után tettünk figyelemre a ScummVM-re, amely a telepítés után a régi, ám feltehetően LucasArts azerandjátékot futtatására képes, mint például a Day of the Tentacle, a Sam and Max vagy az Indiana Jones and the Fate of Atlantis. És itt végre némi megnyugvásra is leltünk, mert bár maguk a játékok csak demo formájában voltak elérhetőek, de legalább az irányításukra nem kellett panaszunk, hiszen a point and click az érintéssérkeny kijelző és a műanyag ceruza is tökéletes.

Letöltés: www.sebiinteractive.de/scummvm/download.html



Végül ennyi félsiker után tettünk figyelemre a ScummVM-re, amely a telepítés után a régi, ám feltehetően LucasArts azerandjátékot futtatására képes, mint például a Day of the Tentacle, a Sam and Max vagy az Indiana Jones and the Fate of Atlantis. És itt végre némi megnyugvásra is leltünk, mert bár maguk a játékok csak demo formájában voltak elérhetőek, de legalább az irányításukra nem kellett panaszunk, hiszen a point and click az érintéssérkeny kijelző és a műanyag ceruza is tökéletes.

Letöltés: www.sebiinteractive.de/scummvm/download.html



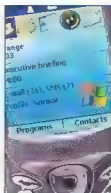
vektoros változatát, egy demo videófájl, animáló MMS-eket stb. Igazság szerint alaplól a készülék kicsit félkarú órás, és akkor válik többértévé, ha elkezdjük a CD-ről feltölteni a programokat, fájlokat. Még a telepítéshez tartozik, hogy a .sis kiterjesztéssel ellátott állományok a kliktelés után automatikusan a telefonra másolódnak, illetve, hogy ezt követően a folyamatot távvezérléssel a PC-nkről fejezhetjük be. Mindezt nagyon kultúráltn, az eddigi tapasztalataink alapján teljesen hibamentesen.

A fenti sorokban igyekeztünk kitérni a P800 lényeges tulajdonságaira (a kereset írásokban további érdekességeket találhattok, illetve megpróbáltuk a képeken keresztül az UIQ-t is bemutatni), így nem marad más hátra, mint az értékelés. Nagyon lényeges szempont a telefonnal kapcsolatban a teljes értékű PDA mód és a nyílt operációs rendszer, amely tulajdonképpen jelentősen megnövelt használati értéket jelent mondjuk egy rendes mobiltelefon szemben. Ezzel kapcsolatban persze el kell döntenünk, hogy van-e igényünk ilyesmire, de úgy gondoljuk, hogy a fejlődés megállíthatatlan, és hogy a Sony Ericsson az egyik lehetséges irányvonalat mutatja nekünk, amelyek a jövőben majd mindenképpen meghatározó lesz. A hátrányok között említhetnénk, hogy az üzeneteknél nem lehet kézbe-írási jelzéseket kérni, vagy hogy a beépített böngésző azért nem képes az összes html oldal megjelenítésére, így például le kellett mondanunk az indexről, a plasztikról, a gurugamerről stb. (nem támogatja a frame-ek). Ezt orvosolja a napokban elérhető tett Opera böngésző, amelyet sajnos az idő rövidsége miatt már nem állt módunkban kipróbálni. Talán említésre méltó, hogy a kezelése során nem zavartó volt, ha a Jog Dial után a flipen akartam mondjuk bármit is elérni, mert ilyenkor kicsit át kell foglani a telefont, hiszen a mutatójunk helyett a nagyujunk jut szerephez. Általános tapasztalat, hogy akinek P800-a van, az általában a flip eltávolításával kezdi meg a telefon kényelmesebbé tételét, ilyenkor a számtalan előny mellett némi hibalehetőséget jelent, hogy a virtuális billentyűzet a gombok pozícióját igen pontosan kell eltalálnunk. Bár az UIQ nagyon kultúrált és teljesen felhasználóbarát, azért a szoftverből kimarad néhány apróság, mint a híváscsoportok és az eltérő profilok támogatása. Nekünk ezek egyáltalán nem hiányoztak, de esetleg elképzelhető, hogy valaki igényt tartana rájuk.

A P800 nagy előnye, hogy Sony Ericsson szinte kompromisszumok nélkül tudta piacra dobni a mobil internetre és multimédiára tervezett modelljét, ami miatt egyben a jelentős késés okára is magyarázatot szolgálhat. A 200 MHz-es RISC ARM9 processzor teljesítménye kétszer akkora, mint például a Nokia 3650-esbe szerelt társáé (104 MHz), így a sebesség minden esetben optimális, sőt, inkább gyorsnak nevezhető. Ugyan a Memory Stick Duo kisebb változata a Sony memóriá-

tőlünk róla. Ugyancsak „ajándék” a Sony Encssontól a PC Suit mellett egy másik CD, amelyen viszont valóban megtaláljuk a sokat emlegetett multimédiás tartalmat. Kiváló logószekesztő, cse- gőhangokat, a korábban beharangozott Java játékokat, ezek közül is talán a legérde- kesebbet, a Men in Black

ÖSSZEHASONLÍTÁS



ORANGE SPV

Az Orange SPV-je, hogy ezen a készüléken debütált elő- szőr az Microsoft Smartphone operációs rendszer, és általános- ságban elmondható, hogy a Win- dows érzést biztosító szoftver a jól megszokott Outlookkal, MSN Messengerrel és Media Playerrel összességében jó értékeléseket kapott. A T3 például la- zán maximális pontra értékelte, míg a Nokia 7650 en- nél valamivel kevesebbet kapott



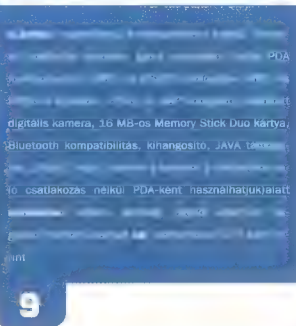
NOKIA 3650

A P800-zal a Sony Ericsson alap- osan feladta a leckét a Nokia- nak, hiszen a hamarosan piaca- kerülő 3650-es készülék a ké- pességet tekintve gyakorlatilag semmivel sem jobb, mint a P800 (sőt, néhány esetben in- kébb elmarad tőle), viszont nem rendelkezik érzékszerekkel, kijelzővel, így nem támo- gatja pl. a káziás felismerést és egyáltalában kevés- bét hat PDA-nak. Persze így legalább a választás lehet- sége adott, és nem kétséges, hogy a felhasználók egy része igazából nem is részesíti előnyben a kézi számító- gép stílust.

kártyáinak, de a csomagolásban található adapter segítségével kompatibilissé tehetjük bármelyik MS leolvasó számára. Ráadásul a szóbeszéd szerint a készülékeket nyáron már alaplól 32 MB-os kár- tyákkal fogják szállítani. E tulajdonságok, illetve a már itthon is tapasztalható fogadtatása alapján (a magukra valamint is adó üzletemberek jelentős része már rég beszerezte) legalább akkora sikert jósolunk neki, mint a Nokia 7650-esnek, ami alapján azért várható, hogy a Sony Ericsson eddig nem túl fényes eladási statisztikái is megindulnak majd felfelé. ■ SHOEBARON

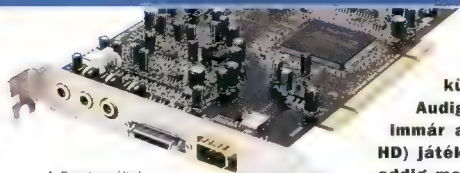


ÉRTÉKELÉS



SOUND BLASTER

Info: CHS Hungary Kft. > Tel.: 451-3500



A Creative által

az Audigy 2 egyik legnagobb újdonságként beállított

DVD-Audio elsődleges előnye a hagyományos CD-hez képest a megnövelt tárolókapacitás: 16 (650 MB vs. 4,7 GB) abban rejlik, hogy az ott használt 16 bites kódolással, és 44,1 kHz-es mintavételezési frekvenciával szemben 24-bites/96 kHz-es eljárással készült (sőt, a mintavételezési frekvencia egészen 192 kHz-ig növelhető, amennyiben a többszörös térhatású hang helyett megélegszünk a „hagymányos” sztereóval).

A DVD-Audio lemezek PC-n való élvezetéhez elméletileg három fő komponens szükséges: egy 24-bites/96(192) kHz-es lejátszó képes hangkártya, a megfelelő szoftver (beleértve az operációs rendszert is) és egy, a DVD-Audio szabvánnyal kompatibilis DVD-ROM. Az első összetevő ügyebár adott az Audigy 2 személyében, a második célra tökéletesen megfelel a kártyához mellékelt szoftver (és az MS Windows 2000 vagy XP operációs rendszerek), gond szinte kizárólag a meghajtóval adódhat, ti. az első generációs DVD-ROM-ok szinte egyáltalán nem támogatják ezt a standardot, sőt, a második generációs egységek között is akadnak inkompatibilisek.

Tesztjeink során mindenesetre egy 5x és 12x sebességű Creative ill. egy 16x Pioneer DVD-ROM-mal is próbát tettünk, és örömmel jelenthetem, hogy ezek egyike esetében sem léptek fel nehézségek – s ez valószínűleg a 1999/2000 után gyártott meghajtók csaknem mindegyikére érvényes.

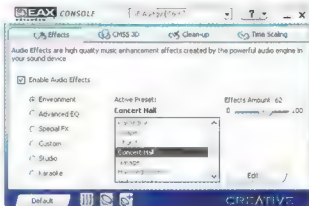


A legutóbbi számban tett ígéreteinknek megfelelően az alábbi két oldalon a Creative új hangkártyáját bemutató cikkünk 2. része olvasható. Míg előző alkalommal elsősorban az Audigy 2 széleskörű lehetőségeinek felsorolására, valamint az új, immár a 6.1-es hangzást is támogató 3D-s „motor” (EAX Advanced HD) játékok alatti habitusára és a CPU terheltségre koncentráltunk, addig most főleg DVD-Audio lejátszásra és a DVD-filmek alatti Dolby Digital EX dekódolás minőségére irányítottuk vizsgálatainkat.

Ha rendelkezünk minden szükséges összetevővel, immár nyugodtan hátradőlhetünk kedvenc ülőkalkalmosságunkban, és végre annak eldöntésére koncentrálhatunk, hogy megéri-e az upgrade, azaz érzékelhető-e minőségi különbség a hagyományos CD és a DVD-Audio hangzása között. Nos, személyes tapasztalatom alapján bátran ki merem jelenteni, hogy a DVD-Audio felvételek dinamikája – hálá a új generációs MLP (Meridian Lossless Packing) technológiának – szignifikánsan jobb a hagyományos PCM eljárást hasznosító CD-nél. A különböző fórumokon természetesen ettől ülökényest eltérő véleményekkel is lehet találkozni, én mindenesetre egy viszonylag szerényebb költségű multimédiás hangszórórendszer (az előző számban bemutatott Inspire 6700) birtokában is képes voltam a különbséget érzékelni. Azt a különbséget, amely még tovább fokozódott a „komolyabb” megoldások, a Logitech Z-560 és VideoLogic Sirocco Crossfire csatolásával, így könnyedén el tudom képzelni, hogy a többszáz ezer forintos Hi-Fi rendszerek tulajdonosai már-már drámainak mondható minőségjavulást tapasztalhatnak majd meg. Aprópó, multimédiás hangszórórendszerek: sokáig megtehetős éretlenül álltam az előtt, hogy a Creative által az Audigy 2 „ideális kiegészítőjéül” ajánlott Inspire 6700-at miért analóg csatlakozókkal (szám szerint 3 darabbal!) kell a hangkártyához konnektálnunk, amikor mindez már évekkel ezelőtt egyetlen digitális csatlakozó segítségével megoldható volt pl. a

SoundBlaster Live! és az FPS2000/2500 páros esetében. Nos, a válasz

nem nélküöz némi tragikus felhangokat, ti. a DVD-Audio szabvány licencjogait birtokló DVD Forum sajnos csak úgy engedélyezte a távol-keleti gyártó számára a kérdéses technológia felhasználását, hogy az ilyes-



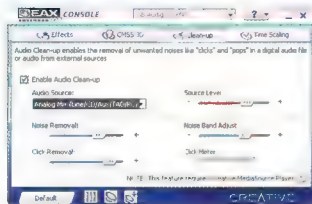
fajta lemezek lejátszasakor a digitális kimenetek leltárlára kerülnek. A szándék nyilvánvaló: megakadályozni, vagy legalábbis megnehezíteni a tartalom lemásolását. Más kérdés, hogy a lejátszó program



INTERMEZZO - NEIL YOUNG

A legfrissebb iparági háborúság mulatságos mellékfejezete, hogy a sokáig a Sony egyik leányvállalata által „futtatott” Neil Young, a neves rockzenész (a 25 évvel fiatalabb korosztály talán leginkább a Pearl Jammel való közös projektek, ill. mostanság „Are You Passionate?” albumának - ill. arról is elsősorban „Let’s Roll” című szerzeményének - váratlan sikere kapcsán hallható felőli) minden letéző foratán a DVD-Audio mellett kampányol... Lehet, hogy a jó öreg Neil nincs egészen képen az iparági torfőszalonak illetoen? Persze az is elképzelhető, hogy így akar bosszút állni egykori munkaadón... Mondanom sem kell, Young új albuma a bakielt és a CD mellett DVD-Audio változatban is megjelen - szemtenet igencsak jó vétel, és nemcsak a hangminőség miatt.

AUDIGY 2 II. RÉSZ

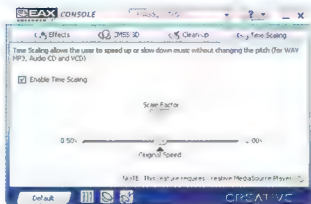


sztíntén megvalósított, vagyis szoftveres védelem mennyi ideig képes féken tartani a kelőképp elszá-
lalt kalózokat (szerintem semeddig, de arra kívá-
nóan alkalmas, hogy számos potenciális vásárlót
elriasszon).

Végezetül egy fontos megjegyzés: az említett korlá-
tozás kizárólag a DVD-Audio lemezek lejátszásakor
érvényes, vagyis semmi alapja azoknak a weben

DVD-AUDIO VS. SACD

A régi szabványok lecserélése ujjakra sohasem nekülöz-
het némi iparági háborúságot (gondoljunk csak a DVD-
írók kapcsán két nagy ellenséges táborra szakadt cé-
gekre), és ez sajnos az immár több évtizedes kort meg-
ért CD nyugdíjazásával szinte másképp. Míg az érdekelt
vállalatok egy része a DVD Forumba tömörülve megál-
kotta a Creative által is támogatott DVD-Audio standar-
dot, addig az eredeti CD feltalálója, a Philips, és az an-
nak elterjedésért talán legjobbat tett cég, a Sony kü-
lön utakon indult el. Együttműködésük gyümölcse az
SACD – Super Audio CD szabvány, amely a jelenleg ta-
lán legfejlettebbnek számító DSD – Direct Stream
Digital kódolásnak, és a magasabb mintavételezési
frekvenciának köszönhetően a DVD-Audióvalánál jó-
bb hangminőséggel kecsegtet. A standardok közötti kuz-
dem egyelőre eldöntetlennek tűnik, habár az már most
világosan látszik, hogy a Sony komoly helyzeti előnyt
tud kovácsolni kiterjedt médiabirodalmára révén: mivel a
japán vállalat több ezer előadóművész felett gyámko-
dik, viszonylag csekély fáradságba kerül ezek művét
CD mellett SACD-n is megjelentetni. Ennek megfelel-
ően az SACD kiadványok listája máris több ezer tételt
tartalmaz, míg a konkurens DVD-Audio kevesebb, mint
500 nevet tud felmutatni. Az viszont egyértelműen az
utóbbi szabvány elterjedését segíti elő, hogy élvezete-
hez elegendő egy második (vagy újabb generációs)
DVD-ROM, vagy asztali lejtájszó, miközben a SACD le-
mezek megszolgáltatása különleges – és jelenleg még
nem igazán olcsó – megoldást igényel.



futótűzként terjedő híreszteléseknek, hogy az
Audigy 2 digitális kimenete használhatatlan volna -
CD-k és különböző digitális fájlformátumok esetén
igenis kielégítően működik.

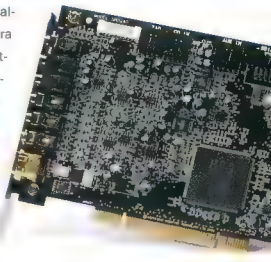


Mint arról jelen írásunk első részében beszámoltunk,
abból, hogy az Audigy 2 elődjétől eltérően
immár a 6.1 hangzást is támogatja, a PC-s játé-
kok terén egyelőre vajmi kevés előnyt lehet kövá-
csolni.

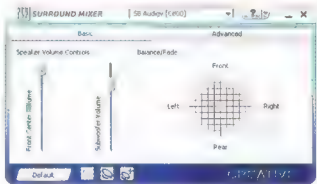
De vajon mi a helyzet a DVD-filmekkel, hiszen
egyes kiadók - eltérően a szoftverfejlesztő cégek
többségétől - nem voltak restek élni a hétszato-
rús térbeli hangzás kínálta lehetőségekkel. Ennek
megfelelően már kis házakban is számos olyan
filmhez hozzá lehet jutni, amely az 5.1-es Dolby
Digital szabványon túl a 6.1-es Dolby Digital EX-et
is támogatja - ezek közé tartozik pl. a Star Wars
„Bajlós árnyak” és „A klónok támadása” epizódja,



és (hangos údrival-
gás!) a Gyűrűk ura
- „A gyűrű szövete-
sége” is. Ez utób-
bain külön érde-
kessége, hogy az
eredeti angol
hangsávon túl a
magyar szinkro-
nt is Dolby



Digital EX-ben
rögzítették,
ráadásul meglepően jó minő-
ségben. A hétszato-
rús hang kiemelkedő minőse-
ge szerencsére a többi alkotás sajátja is: a hátsó
center hangszóró használata valóban sokat lendít a
filmek nyújtotta élményen. A minőségi javulás ta-
lán nem akkora mértékű, mint a sztereóóról, vagy
Dolby Surroundról Dolby Digitalre történő átállás
esetén, de kétségkívül érzékelhető. E téren az
egyetlen, az Audigy 2 ellenében megfogalmazható
kifogás csak az lehet, hogy a DTS standardnak
megfelelő hangsvók dekódolását továbbra sem
támogatja. Ez annál is inkább fájdalmas, mivel a
hangkártya kétségkívül rendelkezik az ehhez szük-
séges teljesítménnyel - a dolog hátterében, akár-
csak a DVD-Audio esetében, valószínűleg itt is kü-
lönöző licencgondok állnak.



Habár az Audigy 2 lehetőségeit bemutató cikkünk II.
része is a végéhez érkezett, még mindig számos té-
makör (CMSS 2, a 24 biten/96 kHz-en történő felvé-
tel, THX minősítés) kiegészítéssel maradtunk adósak -
erre, és a végső konklúzió megvonására remélhető-
leg a következő számban kerül majd sor. ■ JOSHUA



KLIPSCH PROMEDIA 5.1

Info: Pixel Multimédia Kft. > Tel.: 266-6059



Ha kiejteném a számon a Klipsch nevet, sokan azt mondanák, hogy nem lehet túl sikeres a számítástechnika területén, mivel többnyire ismeretlenül csengene a fülekben. Akik viszont valaha is hallottak már Klipsch hangfalrendszert, azt hiszem, örökre megjegyezték azt a nevet, amelyik etalonnak számít a multimédiás hangrendszer-gyártók között. A sikeres 2.1 és 4.1 szettek után piacra került a középsugárzóval ellátott 5.1-es rendszer, mely tovább öregbítette a cég méltó hírnevét.

lekkel akár magunk tuningoljuk még jobb hangúvá.

Nem véletlen, hogy szobai rendszerekkel hasonlítom össze az

alapvetően számítógépes hang megszólaltatására gyártott eszközt, ugyanis a nagy nvális, a Logitech Z-680 ismerte szinte az összes dekódolási szabványt, csatlakozó pedig a teljes otthoni multimédiát ki tudták szolgálni. Győztet azonban még korai hirdetni, hiszen joggal tehető fel a kérdés: ha a számítógépes hang megszólaltatására alkalmas, akkor miért is kapna mínuszpontot?

Nem is kap, ehhez már elég az is, ha az összeállított szettet meghallgatjuk, fel fogjuk fedezni a különbségeket. Papíron nem sok van, az 500 W-nyi RMS teljesítményt a Klipsch rendszere is hozza, ebből darabonként 60 W-ot a szatellit, 200-at a mélynyomó vállal fel. Fogadhatjuk ennél a rendszernél is kétségekkel ezeket a számokat, mindenesetre a valósághoz közelítenek, ugyanis nem csak saját bevonások alapján, hanem az internetes fórumokat olvasgatva is közös megegyezéssel szinte mindenki a leghangosabb multimédiás hangfalrendszernek kiáltotta ki a Klipsch rendszert. A hang persze nem minden, szükségesegek hozzá megfelelő minőségű hangszórók is. A szatelliteket két hangszóró között a hangfalak belsejében keresztváltó lapot, amely a magas- és középsugárzókra csak a szükséges frekvenciákat továbbítja, így azoknak nem kell küszködniük a számukra megoldhatatlan feladatnak számító hangok visszaadásával, és így tisztább, pontosabb hangzás érhető el. Ez a magas hangokon alatszik a leginkább, a gyakran éles magasak eltűnnek, helyüket a középpel összerosmódó teljes felső frekvenciataromány veszi át, mint ahogy az a THX minősítés egyik kritériuma is. A mélynyomóknak

sem kell szégyenkezniük, a 19 milliméteres MDF lapokból készült láda, a dupla hangszóró és a bass-reflex doboz-kialakítás 100 dB feletti is puffogástól és torzítástól mentes mélyeket produkál, a rendszer pedig nagyon mélyre le tud menni még akkor is, ha a tuc-tuc zene helyett nagybőgőt vagy basszusgitárt kell megszólaltatni.

A kialakítás szinte a számítógép köré vonzza a hangszórókat, sőt, a kábelek hossza nem is teszi lehetővé az egész szoba bedrótózását. A vezérlő egység helye is a monitor mellett van, természetesen ehhez az egység és a hangfalak designja is megfelelően esztétikus látványt nyújt. A rendszerhez már csak egy hatszatornás dekódolásra képes hangkártya szükséges, ugyanis a vezérlőegység mini jack bemenetén kívül csak 2 darab mini jack bemenettel rendelkezik, ide várja sorrendben az első, a hátsó és a center/mélynyomó csatornát.

Zenehallgatásra és filmnézésre a Klipsch Promedia 5.1-nél jobbat még nem alkottak a multimédiás rendszerek között, sőt talán a játékok terén is ki-magasló produkálna, ha a játékok mindegyike ki-használja lehetőségeit, ezt azonban csak kevés név tudja produkálni. A konklúzió is lehet más: a Klipsch továbbra is a legjobb. ■ FLEX



zérő egység sem távirányítható, közvetlenül az előlapon helyezkednek el a hátsó, a sub és a fő hangerő szabályozói, valamint maga a vezérlő egység is kábellel csatlakozik a mélynyomóhoz. Egyedül a kábelek egyszerű és szabványos rögzítése az, ami megtalálható a szobai berendezésekben is, de a Klipsch bevallottan azért tervezte így, hogy a rendszert különleges minőségű kábe-

ÉRTÉHELES



10



GAMER MAGAZIN 2003/01

THE ELDER SCROLLS III:

TRIBUNAL COMPO

TRIBUNAL PC CD-T NYERT:

REBÁN TIBOR - 4564 NYÍRMADA

FÁTYOL TAMÁS - 4267 PENÉSZLEH

DR. DÖMÖH SZABOLCS - 1173 BUDAPEST



BALATI Computers Bt.

1146 Budapest, Thököly út 88.

!!!Játék konfiguráció!!!

Midi ATX, GA-7VXP,ATHLON 2.1GHz,
256MB/333MHz DDRAM,ATI9000PRO,
FDD, 40GB,52xCD, bill, MS optikai egér,

126.000,- + áfa

OTP hitelügyintézés

Tel./fax: 383-2843, 06-20 9264 507 Faxbank: 2333666/1607#

E-mail: balati@ahol.com Web: www.balati.hu

Nyitvatartás: H-P 9-17h-ig

NAPILAPOK

HETILAPOK

HAVILAPOK

IDOSZAKI

KIADVANYOK

TELEKOM-

MUNIKÁCIÓ

KÖZTERÜLETI

REKLÁMOK

ELADÁSHELYI

REKLÁMOK

ÁLLITÁSOK

ES

VÁSÁROK

ÜGYNÖKSÉGEK,

NYOMDÁK,

KIVITELEZŐK

HIRDETÉSI ENCIKLOPÉDIA

Média Hirdetési Árak és Szolgáltatások
22. kiadás 2003. március

HAZÁNK EGYETLEN MÉDIA ADATTÁRA
félévente bővítve és aktualizálva

KÖNNYEN KEZELHETŐEN

900 oldalon közel 4000 média adatai
10 tartalomjegyzék és 4 regisztrar segítségével

ÁTFOGÓAN

média adatok + média adatbanki jelentések
kivitelezők minden szakterületről
szövegségek és újságírók részletes adatai

BARÁTSÁGOS ÁRON

könyv 1 Ft-os médiánkénti áron, CD 0,5 Ft-os
médiánkénti áron, ingyenes faxbanki és
felvilágosítási lehetőségek



Megrendelhető

S&S Karakter Kft. • 1055 Bp. Honvéd u. 40.

Telefon: 302-7288, 301-0239 Fax: 475-0803

E-mail: mediaasz@vnet.hu

JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

BALATI COMPUTERS109

HARDVEREM '96109

MAGICOMP.....115

MYCOM.....115

QUERTV109

VTCDBIV

WCPUD 333 MHz

Name String | Intel(R) Pentium(R) 4 CPU 1.60GHz

Internal Clock | 2823.39 MHz | System Clock | 176.46 MHz

System Bus | 705.85 MHz QDR | Multiplier | 16.0

Old Man TUNING Hardwerem-96 Kft.

Tuning konfigurációk, processzorok.

Átépítés alkatrész beszámítással.

Minden alkatrész darabonként tesztelve.

Cím: 1067. Budapest, Csengery u. 55.

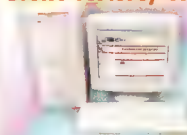
Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647

Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16

Internet: <http://oldman.ini.hu>

3 év garancia

Bruttó 137.375,- Ft



Qwerty Celeron P4 2.0 Ghz
256 Mb RAM
Geforce2 MX 400 64 Mb TV out
60 Gb 7200 HDD
32/10/40 CD iró + DVD olvasó
Panda Antivirus szoftver
monitor nélkül!



Bruttó 106.000,- Ft

Bruttó 106.000,- Ft

Qwerty Celeron 1.1 Ghz
128 Mb RAM
Geforce2 MX 400 32 Mb VGA
30 GB HDD
SXX CD
komplett számítógép
billentyűzettel és egérrel
monitor nélkül!



Bruttó 78.000,- Ft

**Hívjon, mert
mikor
hirdetésünket
olvassa,
áraink már
olcsóbbak is
lehetnek!**

QUERTV
COMPUTER
MAGAZIN

www.qwerty.hu
minden, ami számítástechnika

Qwerty Computer Szaküzlet 1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377

Vendéglátás: Csomagtól - Vendéglátás: Csomagtól - Vendéglátás: Csomagtól

3D MARK 03

A gondos előkészületek (tucatnyi mirror site beüzítése) ellenére a népszerű 3D Mark tesztprogram legújabb verziójának megjelenése több napra kiütötte a Futuremark (az egykori MadOnion) Internetes szerverét. Az első három napban több mint másfélmillió letöltést regisztráltak a derék finnek, akik egyébként minden tőlük telhető módon igyekeztek fokozni az érdeklődést. A február elején, a cég honlapján indított visszaszámítás és a kedvcsináló screenshotok sem érthettek fel azonban egy meglepő eseménnyel: az Nvidia sajtóbejelentésben tudatta a világgal, hogy véleményük szerint a tesztprogram grafikus engine-je nem tekinthető mérvadónak napjaink 3D-s játékal szempontjából - és ezért nem ajánlják a használatát. A Futuremark és az ATI válasza sem késett sokáig; ráadásul több hardverteszttel foglalkozó, igen népszerű weboldal is nyíltan közölte, hogy nem kívánják figyelembe venni tesztjeikben a 3DMark2003 pontszámokat. A lassan eldurvuló nyilatkozatháború, és a tesztprogrammal szerzett első tapasztalatok (általában igen alacsony fps és pontszám) alaposan megkavarták a felhasználókat világszerte; az alábbiakban igyekszünk tisztázni a fontosabb tényeket.

R TESZT. Az új 3DMark tervezésekor a Futuremark két fő célt tűzött ki maga elé: egyrészt igyekeztek úgy felépíteni a tesztet, hogy azok az elkövetkezendő másfél-két évben megjelenő játékokhoz a lehető legjobban hasonlítsanak. Ennek érdekében folyamatosan kapcsolatban voltak a vezető hardvergyártókkal és jó néhány játékfejlesztő stúdióval is (érdekes egyébként, hogy 2002 decemberéig, azaz csaknem 16 hónapig az Nvidia is bétateszter volt). A másik fő cél pedig a 3DMark2001 egyik fontos gyengeségének kiküszöbölése volt, nevezetesen az, hogy az új tesztprogram kevésbé legyen érzékeny a CPU sebességére, és inkább a videokártya terhelésére koncentrájon. A finn srácok végül négy Game tesztet és több kisebb, az egyes feature-okat külön vizsgáló tesztet

állítottak össze (utóbbiak között CPU- és hangkártya-teszt is akad egyébként).

Az első Game teszt egy második világháborús légi csata; ez volna napjaink elterjedtebb játékainak megfelelője. A poligonok nagy részére csak egyetlen textúra kerül (az égboltra és a talajra), de a repülőgépek már összetettebb felületek négy külön textúrával; a cube environment mapping hiánya miatt tehát a PowerVR kártyák már itt kiesnek. A teszt DX8-as vertex shaderet használ a korábbi fix T&L helyett, a régebbi videokártyákon ez a CPU-n futtatott szoftveres emulációval kerül megvalósításra. Mindezeknek köszönhetően a legtöbb DX7-es videokártyán (GF1-2-MX, Radeon 7500) is lefuttatható, és még azokon is tűrhető eredményeket produkál.

A Game teszt 2 és 3 már komolyabb igényeket támaszt a hardverrel szemben; a Doom3-éhoz hasonló dinamikus megvilágítás igen intenzíven használja a vertex és pixel shaderet. Az első esetben egy űrhajón, leginkább first person nézetben játszódó űtközetet tekinthetünk meg, a második teszt pedig a third person RPG-kre jellemző megoldásokat alkalmaz. A „Battle of Proxycon” és a „Trolls Lair” egyaránt stenciles, volumetrikus árnyékokat használ, valamint – ismét csak a Doom3-hoz hasonlóan – minden felületen bump mappinget. A vertex shaderok használatával tehermentesített CPU-n az UT2003-ban is megtalálható Havok fizikai engine dolgozik. Ezek a tesztek már alaposan kifektetik a legtöbb videokártyát; ez azonban nem véletlen, a Futuremark szándékosan nem a mai

hardverek képességeivel számolt, hogy kitolhassa a 3DMark2003 élettartamát.

Ez a két teszt kavarta egyébként a legnagyobb vihart, ugyanis a bevilágítási algoritmus kétféle változatban készült el; külön az 1.1-es és külön (az ATI kártyái által támogatott) 1.4-es pixel shaderekre. Utóbbiak 4 helyett 6 különböző textúra elérését tesztik lehetővé egy renderelési menet során, ráadásul kétszer (összesen tehát 12), és az elvégzendő művelet száma is magasabb. Emiatt az 1.1-es shaderekkel támogató kártyák többször kénytelenek feldolgozni a jelenetben található poligonok jó részét, mint az 1.4-est is ismerő kártyák – így jóval alacsonyabb fps-t tudnak csak produkálni. Ez a hátrány pedig a GeForce FX kivételével bizony minden Nvidia videokártyát érint, ami egyfajta (igen negatív) magyarázatot jelent a bevezetben említett sajtóbejelentésre...

A negyedik Game teszt a Mother Nature nevet viseli, és lényegében a 3DMark, 2001 hasonló nevű hármas tesztjének folytatása. Patakpart, fűvel borított dombok és fák találhatók tehát ezen a helyszínen is, viszont a kidolgozás jóval részletesebb – a korábbi textúrák trükkök helyett például itt minden egyes falevél és fűszál igazi 3D-s tárgy, így a jelenet csaknem 800 000 poligonból épül fel. Az egyes felületek megjelenítéséhez a program – összetettségtől függően – 1.1-es, 1.4-es és a DirectX 9-es verziójában megjelent 2.0-as pixel shadereket használ; ennek köszönhetően DX8-as hardveren nem is fut le, és a mostani csúcskártyákon is képregényszerű látványt tud csak produkálni.

FEATURE TESZTEK. A korábbi verziókban megszokott kisebb, az összpontszámot nem befolyásoló szintetikus tesztek is megújultak. A fill rate teszt csak kisebb plasztikázáson ment keresztül, a korábbi poligonizációs teszt viszont már nem fix funkciók T&L-t, hanem vertex shadereket használ. A kb. 600 000 poligonos trollhalmaz megjelenítéséhez tehát DX8-at támogató hardverre lesz szükség.

A korábbi pixel shader és advanced pixel shader tesztet után most egy pixel shader 2.0 tesztet lehetünk gazdagabbak; érdekesség, hogy a program procedurális textúrákat használ. Itt tehát nem valamilyen bitmapek, hagyományos értelemben vett képek kerülnek a kártya memóriájába, hanem a teszt a pixel shaderekben, matematikai függvényekkel generálja a tárgyak felületét borító mintázatot. Ennek a módszernek az előnye, hogy nem foglal olyan sok memóriát, és gyakorlatilag végtelen felbontású, a textúrák egészen közelről sem lesznek pixelesek; hátránya viszont, hogy a mintázat nem lehet túlságosan összetett. A Futuremark kóderei a két állatszobron egyfajta márvány-, a talpazaton pedig fatextúrát használtak.

Az egyik CPU teszt a már korábban említett Havok fizikai engine-t kombinálja a vertex shader tesztben

látott trollokkal vidám kis zuhanásokat produkálva (szóval a trollok így jártak :). Nagy örömünkre akad még néhány képmínőség-teszt is, valamint a már említett CPU és hangkártya teszt; utóbbi a 3D-s hangok teljesítménycsökkenő hatását méri 0, 24 és 60 hangforrás használatával.

R PONTSZÁM. A 3DMark2003 összpontszámba kizárólag a felsorolt négy Game tesztben mért fps értékek számítanak bele. Ebből következően, ha egy teszt nem fut le a videokártyán, mert az nem támogatja a szükséges feature-öket, akkor azért bizony nulla pont fog járni, és ezek meg is látszik majd a végeredményen. A Futuremark ezen felül súlyozta is a teszt eredményeket; egy csúcsgépen a DX9-es teszt kb. 20%-ban számít, a többi három pedig egyenlő arányban (tehát mindegyik 26-26%-ot jelent). A pontos képlet tehát így néz ki: $GT1 * 7.3 + GT2 * 37 + GT3 * 47.1 + GT4 * 38.7$.

A cél az volt, hogy a jelenlegi csúcshardver (Radeon9700/GeForceFX és egy izmos processzor) kb. 5000 pontot érjen el; a tizeszes lélekianti határ át-lépésére tehát várunk kell még pár évet...

Ez a számítási módszer kétségtelenül vitatható, hiszen kizárólag a finn srácok véleményét tükrözi abban a kérdésben, hogy mennyiben számít a DirectX különböző verzióinak támogatása. Fontos következmény még, hogy a 3DMark összpontszámba nem csak a kártya teljesítménye, hanem a képességei is beleszámítanak; a Radeon 9700 és 9500 például a GF4 pontjainak sokszorosát fogja kapni, ugyanis az utóbbi a negyedik, DX9-es tesztért egyáltalán nem kap pontot, a GT2 és GT3 pedig jóval lassabban fog lefutni rajta az 1.4-es pixel shaderek támogatásának hiánya miatt.

A fentiek miatt tehát a 3DMark2003-nál az összpontszám önmagában még nem árul el mindent a videokártyáról, és a komplett gépnek nem csak a teljesítményét, hanem egyfajta szubjektív jóságát mutatja meg. Ennek ellenére véleményünk szerint igen jól sikerült és előremutató tesztprogramról van szó. Manapság nemhogy DX9-es, de DX8-as feature-öket igénylő játék se nagyon létezik; még a Doom3 is el fog futni például egy GeForce1-en is. Az új kártyák képességeinek korrekt összehasonlításához tehát nagy szükség van egy erre kihegyezett tesztprogramra, és az első tapasztalataink alapján az új 3DMark tökéletesen meg fog felelni erre. Az is egyértelmű viszont, hogy az eddigieknél részletesebb táblázatokra lesz majd szükség a korrekt összevetésekhez.

Végül szeretnénk felhívni a figyelmet arra, hogy ez az új, 2003-as verzió elsősorban az eljövendő játékok feltételezhető terhelését hivatott megjeleníteni; és ami nagyon fontos, emiatt nem váltja le a 2001-es változatot! A teszteléshez tehát még jó darabig érdemes és ajánlott is az előző 3DMark használatát – a két program remekül megfér majd egymás mellett. ■ **LY**



HOGYAN MŰKÖDIK A MEREVLEMEZ?



Sorozatunk újra hardveres vizek felé evez, egy olyan eszköz működésében mélyedünk el, mely minden számítógépben megtalálható. Működését sokan megismerhették a mindennapos használat során, de emiatt gyakran szembesülhettek eltűnt adatokkal, tönkrement merevlemezekkel, aggódo felhasználókkal vagy apukákkal. Cikkünk olyan anyagot próbál pár oldalba sűríteni, melyet szakosodott cégek üznek, és könyvek százait írtak róla, de talán mindenki talál benne olyan hasznos ismeretet vagy tanácsot, mellyel sikerrel veheti fel a harcot az adatvesztés ellen.

Életem első merevlemeze egy 40 MB-os Conner volt. 386-os számítógépben. A boltban a gépvásárláskor azt mondták, hogy azért ilyen hatalmas, mert sok adat fér el rajta, és ez akkoriban igaz is volt. 5 és negyed-collos méretű volt, függőlegesen pedig két meghajtóhelyet foglalt el, így a két hely közötti fém tartókat le kellett hajlítani ahhoz, hogy be lehessen helyezni a számítógépházba. Működés közben a számítógépsztalt úgy rázta a fej mozgása, hogy alig lehetett gépelni, anyukám pedig meg volt győződve, hogy a hatalmas villanyzárlma e szoronyeteg miatt van.

Aztán elmúltak ezek az idők is, manapság több 10 GB-os, notebookban használatos 2 és fél collos merevlemezek is léteznek, amelyek olyan halkán dolgoznak, hogy rá kell tapasztani a fülnket a notebook házára, ha vizsgálozni akarunk felöle. A merevlemez sokkal könnyebben hordozható, mindennapos adatmozgatásra is használható egység lett, mindemellett megbízhatósága nem nőtt a teljesítménnyel és a tárolókapacitással együtt.

A merevlemez mágneses elven működő tárolóeszköz, az adatokat mágneses réteg mágneses tulajdonságai tárolják, jelen esetben digitális alapon, vagyis az adatot a mágnesség jelenléte vagy éppen hiánya jelzi. A mágneses réteg üvegből vagy alumínumból készült lemezekben helyezkedik el, ez

biztosítja a hordozó anyag stabilitását és szilárdságát. A lemezeket egymás fölé helyezik egy közös tengelyre, melyet a motor hajt meg. A lemezek közé nyúlnak be az olvasófej karjai, általában minden lemezhez két darab, az egyik alul, a másik felül olvassa az adatokat. A fejek tízedmikronnyi távolságra helyezkednek el a mágneses rétegtől, ezért ezt a réteget felhordás után tökéletesen simára polírozzák, hogy az egyenetlenségek ne sértsék meg a fejeket. A fejek szintén központi tengelyen vannak összekapcsolva, ezt a tengelyt egy lineáris motor mozgatja, mely félelmetes pontosságra és sebességre képes, másodpercenként akár 50-szer tud pontosan pozicionálni akár úgy, hogy minden lekérdezendő adathoz a teljes lemezsugár távolságot meg kell tenni.



mázás lehetőségét. Az SCSI előnye azokban a különleges vezérlőparancsokban rejlik, melyekkel képes úgy vezérelni az egyes meghajtókat, hogy közben nem foglalja le a teljes sávsebességet, vagyis tud batch módban parancsokat kiadni, akár egyszerre több meghajtónak is, ami jelentős előnnyel jár RAID rendszerek esetében.

Az adatok struktúrájának alapját a merevlemezen kialakított szektorok jelentik. Egy szektor 256-512 byte vagy többszöröse lehet, ezek alkotják a file-rendszerek alapját. A file-rendszer meghatározza, hogy a file-ok és könyvtárak milyen sorrendben, rendezési elv alapján és kialakításban helyezkedjenek el a merevlemezen, így kereshető vissza könnyen egy adott helyen elhelyezkedő adat. Ezért értékes a file-rendszer-leíró táblázat (FAT esetén pl. FAT tábla), mert ha ez eltűnik, nincs ember, aki meg tudná mondani, hogy a véletlenszerűen elhelyezkedő adatokból melyek tartoznak össze. A file-rendszer-leíró táblákért ezért szokás két példányban tárolni a merevlemezen.

A FAT működése után tekintsük át a szorosan hozzá kapcsolódó töredeztettségmentesítés (defrag) elvét. Mikor egy file egy üres merevlemezre kerül, a vezérlő az első szabad szektortól kezdve írja fel az adatokat, majd így tovább. Egy idő után a merevlemez nagy részén szép sorban file-ok találhatók, amelyek közül előbb-utóbb törülnek néhányat. A törlés nem szokott fizikailag megtörténni, hanem a file-rendszer-leíró táblázatban bejegyzésre kerül, hogy az adott szektorok szabadok, 0-00 lehet írni (emiatl lehet visszaállítani akkor törlött file-okat, amikor még nem történt az adott helyre írásművelet). A sok törlés lassan „lyukacsosság” teszi a file-rendszert, a vezérlő pedig mindig az első szabad szektorba ír, vagyis egy idő után a file-ok csak úgy tudnak felírni a lemezre, hogy több részre szét-töredeznek, hiszen a korábban letörölt file-ok helyén keletkező szabad hely nem mindig passzol az oda írandó új file-hoz. A széttöredezett file-rendszer olvasásakor a fejnek folyamatosan ugrálna kell, így az adatátviteli sebesség lecsökken, hiszen a véletlenszerű olvasás sebessége akár negyede is lehet a szekvenciálisnak. A töredeztettségmentesítés a széttöredezett file-okat egymást követő szektorokba rendezi, így lecsökken a fej mozgásának ideje, és így az olvasási és írási sebesség megnő.

Szintén a szektorokkal és az adatolvasással kapcsolatos a sector remap, más néven szektorátnevezés fogalma. A gyárak, bármilyen csúcstechnikát is alkalmazzanak, olyan lemezeket tudnak csak gyártani, amelyekben a mágneses réteg sok helyen sérült vagy fizikailag alkalmatlan, így oda nem lehet adatot írni. A sector remapot már a gyárban alkalmazták, hogy kiszűrjék a hibás szektorokat. Ilyenkor a merevlemez elektronikájában rögzítik, hogy az adott szektor nem alkalmas adattárolásra, és helyét átveszi egy addig kihasználatlan másik

szektor. Ez a technika elvileg alkalmazható az otthon talált hibás szektorok esetében is, azonban óva intek bárkit attól, hogy hozzáférést hiányában használja. Ugyanis szektorhiba az esetek nagy részében fizikai behatás következtében alakul ki, például a fej lecsapódik a lemeztányérra, és ott egy kis darab mágneses réteg tönkremegy. Ez a réteg azonban rossz esetben elválik a tányérról, és megkezdí pusztító útját a többi lemezen, így előbb-utóbb egyre több hibás szektor találunk, pedig ha az első után lementettük volna adatainkat, és másikk merevlemez használnunk volna, nem szembe-sülnénk az adatvesztéssel.

Jómagam is újonc koromban jártam így, akkor a fej szakadt le, és az operációs rendszer nem akart betöltődni. A sokszori ki-bekapcsolás aztán azt eredményezte, hogy a forgó lemez teljesen leszakította a fejet a karról, amely aztán több darabban szépen végigkarkolta az összes lemezt. Az ilyen példákban aztán megtanulja az ember, hogy a merevlemez „csak úgy” nem kezd el csörögni, vagy a felpörgés hiánya is adódhat egy kezdődő motorhibából vagy szorulásból, ami aztán a sok próbálgatás miatt visszafordíthatatlan károkat okozhat. Ugyanez vonatkozik a „csodaprogramokra”, amelyek biztos, hogy sok felhasználó adatait visszaállították már, viszont legalább annyianak tették olyan módon tönkre meghajtóját, hogy azzal utána a szakemberek sem tudtak mit kezdeni. Az ugyanis alapelv, hogy sérülés, hiba esetén minél hamarabb fordulunk szakemberhez, annál nagyobb a visszaállítás esélye, mivel általában egy meghibásodott mechanika és a felhasználó otthoni barkácsolása együtt képes megoldhatatlan feladat elé állítani bárkit.

Érdekesképpén megemlítenék még a hókálibrá-lást, mint a felhasználók egy részének örületbe kergetőjét. Akik digitális videók rögzítésével foglalkoznak, vagy szeretik tudni, hogy mikor mit csinál merevlemezük, gyakran tapasztalják, hogy a lemez akkor is dolgozik, amikor elvileg semmilyen műveletet nem végzünk, esetleg videórágzítás közben kihagyás van. Ez a hókálibrálás miatt van, ugyanis a merevlemez működése közben a merevlemez tányérjai tágnak, így a rajtuk levő szektorok is „elmasznak”, emiatl a fej rossz helyre pozicionálhat. Ezért adott időnként (10-20 perc) a merevlemez hókálibrá-lást végeznek, ezalatt azonban nem foglalkoznak sem olvasási, sem írási művelettel a számítógép felől. Akiknek ez gondot jelent, azok saját felelősségre, adott gyártóktól tölthetnek le olyan programokat, melyekkel a hókálibrá-lás idejét és időtartamát állíthatják.

A fentiekben próbáltam a mindenki által ismert adatok mellett olyan érdekességeket is említeni, melyek bár kiragadottnak tűnnek a témakörből, az interneten való böngészés közben a leggyakoribb kérdések alapjai.

Ha néhány felhasználó adatai már így megmenekültek, talán nem volt hiábaváló. ■ **FLX**

TITÁNOK HARCA

Info: Elbatex Hun Kft. • Tel.: 329-0842 (AMD Athlon 3000+) • Állam Computer Kft. • Tel.: 11-0050 (Corsair memóriák)

Az Intel az utóbbi egy évben svájci óramű pontosságával vetekedve hozta ki gyorsabbnál gyorsabb processzorait, melyek a bejelentés után rendszerint azonnal megvásárolhatók voltak. Ez a tény eléggé nehéz helyzetbe hozta az amúgy sem fényes körülmények közt vergődő Advanced Micro Device, amely ún. „paper-launch-ok” révén igyekezett tartani a lépést Chipzillával. Az áttérés a 0,13 mikronos csíkszélességű gyártástechnológiára nem volt sétágalopp, így aztán a 2400+-2700+ processzorok csak a bejelentést követő második-harmadik hónapban váltak elérhetővé nagyobb mennyiségben, nem beszélve a folyamatosan halasztgatott Barton és Athlon 64 megjelenésekről. Az Intel eközben átlépte a lélektani 3 GHz-es határt, és új csúcsprocesszorában már engedélyezte a Hyper-Threading technológiát is, mely alkalmazástól függően még tovább emeli az amúgy sem csekély teljesítményű processzor sebességét.

Ezt már az AMD sem hagyhatta szó nélkül, és 2003. február 11-én három új processzort jelentett be, melyek mindegyike a régóta várt Barton magra épül, ezek sorrendben 2500+, 2800+ és 3000+ teljesítményjelöléssel kerülnek forgalomba, és a 2500+ kivételével – mely előreláthatóan csak március végén kerül a boltok

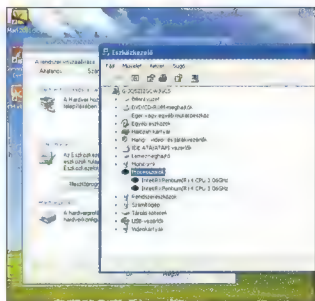
polcaira – azonnal megvásárolhatók, igaz, eleinte még nagyon borsos áron. A tervek szerint a K7 széria utolsó tagja a 3200+ lesz, melyet majd a Silicon-on-Insulator technológiával előállított Athlon 64 fog követni (az ígéretek szerint már a Barton is SOI technológiával készül volna, de minden jel arra mutat, hogy az AMD gyártósora még nem nöttek fel a feladathoz).

A Barton-magos processzorok egyetlen újítása a T-bred B. magos CPU-khoz képest a megduplázott, azaz immáron 512 Kbyte-os másodlagos gyorsítótár, mely alkalmazástól függően 5-20 százalékos gyorsulást eredményezhet azonos árakon.

Furcsamód az AMD PR-részlege gondolt a kelet-európai újságírokra is, így már a bejelentés napján kézhez kaptuk a „világ leggyorsabb desktop processzorát” egy nForce2 készletes ASUS AT7NBX és 2*256 Mbyte Corsair XMS DDR400-as memóriá társaságában, így még a megfelelő platform kiválasztásával és beszerzésével sem kellett foglalkoznunk.

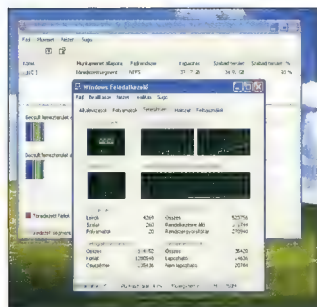
Igazán kíváncsiak voltunk már, mit is tud a Hyper-Threading technológia és a 3 GHz a valóságban, és ha már nálunk volt az Intel üdvöskéje is, szinte adta magát a két csúsmodell összehasonlításának lehetősége. A 3 GHz-es órajel nem hatott különösebb újdonságnak, hiszen lelkes túljáitók már számtalanszor túllépték ezt az értéket; a nagy dirrel-dúrral beharangozott HT azonban már sokkal jobban érdekelt bennünket.

Szerveztek már régóta alkalmazott és jól bevált technika a számítási teljesítmény növelésére több processzor használatával, így több párhuzamos szál is futhat egy időben. Ezek a szálak tartozhatnak egy programhoz, lehetnek kettő vagy több különböző program szálai, vagy



akár tartozhatnak az operációs rendszerhez is (elég csak elindítani a Windows XP feladatkezelőjét, hogy láthassuk, hány folyamat fut „párhuzamosan” a háttérben). A megoldás hátulütője, hogy a két processzort befogadó alaplapok sokkal többre kerülnek, mint akár melyik egyprocesszoros csúsmodell, és a második CPU megvétele még tovább növeli az amúgy sem csekély költségeket. Az otthoni felhasználó szemében további hátránynak számíthat, hogy egy második processzor használatával magával vonja még egy processzorhűtő alkalmazásának szükségességét, ami együtt jár a zajszint növekedésével is, ezt pedig az emberek nagy része nem igazán tolerálja.

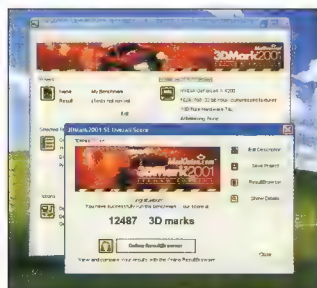
A Time-Slice, azaz időosztásos megoldás esetében a processzor egy bizonyos idő elteltével szálát vált, így az alkalmazások csak adott ideig használhatják a CPU-t. Ez így elsősor jó hangzik, azonban fennáll a kényeztetés veszélye, hiszen a váltogatás sorrendje a szálak prioritá-



sától függ, és a párhuzamosítás kérdését sem oldottuk meg, hiszen akármennyit is vágatgatunk a szálak között, a processzor egy időpillanatban csak egy szálát fog végrehajtani.

A legjobb megoldásnak a Simultaneous Multi-Threading tűnik, mikor is két szál ténylegesen párhuzamosan fut, a lehető legegyszerűbben a processzor rendelkezésre álló erőforrásait. Az Intel ezt Hyper-Threadingnek nevezi, és már 2002 tavasza óta alkalmazza a serveripiacra szánt Pentium 4 Xeon CPU-kban.

A ma használatos otthoni PC-k 99%-a egyprocesszoros, ami azt eredményezi, hogy a számítógép egyszerre csak egy programszálát tud végrehajtani, és ekközben a másikkal várnia kell, így könnyen belátható, hogy rengeteg számítási kapacitás marad kihasználatlanul. A Hyper-Threadinggel felvértezett processzor már a BIOS-tól kezdve két azonos órajeli futó processzornak mutatja magát, így a többszázalégra felkészített operációs rendszerek (Windows XP, Linux a 2.4-es kernelből, Unix stb.)



és felhasználói programok hatékonyabban használhatják ki a rendelkezésre álló erőforrásokat.

Ha olyan operációs rendszert használunk, amelyek fel lett készítve a multiprocesszoros környezetre, Hyper-Threadinggel ellátott Pentium 4-en ugyanúgy ütemezi a feladatokat, mintha kétprocesszoros gépen futna. Architektúrális szempontból vizsgálva a Hyper-Threading beépítése alig, csak mintegy 5 százalékkal növeli meg a processzormag méretét, ami annak köszönhető, hogy csak a kis helyigényű alkatrészek száma van megkettőzve, a többi erőforrást a két logikai CPU megosztva használja.

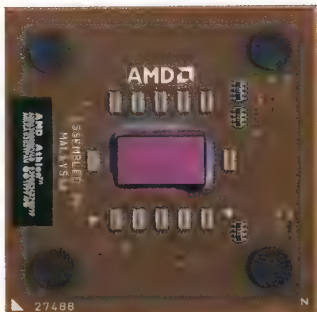
Játékos szemmel nézve a dolgot a Hyper-Threading egyelőre nem hoz látványos gyorsulást a manapság népszerű programokban, azonban a HT-engedélyezett processzorok elterjedésével a fejlesztők lehetőséget kapnak jóval élteszerűbb (és bonyolultabb) leprogramozható mesterséges intelligencia és fizikai hatások beépítésére.

Ama programok esetében, amelyek már fel vannak készítve a multiprocesszoros környezetben való működésre, már most is jelentős gyorsulást figyelhetünk meg. Jó példa erre a teszthez is használt KnBench, mely kizárólag szoftveres rendelőiért támogató modellező program – a HT bekapcsolásával itt közel 20 százalékos gyorsulást értünk el, ami nagyon szép eredménynek mondható. A technológiából jelenleg leginkább az animációk, modellező és képfeldolgozó szoftverek profitálnak, otthoni felhasználó egyetlen komolyabb alkalmazás futtatásakor nem nagyon láthat különbséget. Igen ám, de itt jön ki a HT legnagyobb előnye: mi a helyzet akkor, ha több programot futtatunk egyszerre? Amíg nem láttam működés közben, én sem nagyon hittem benne, a kipróbálást követően azonban gyökeresen megváltozott a véleményem. A teszt során a háttérben futó vírusellenőrzés ill. töredékszámjegyesítés alatt is kényelmesen használhatom a gépet, a taskok közötti váltás meglepően gyors volt.

Amióta komolyabban foglalkozom a PC-s videózás kérdéseivel, azóta bosszantott, hogy egy hosszabb videó elkészítése alatt semmi másra nem tudtam használni a gépet, hiszen ez a művelet szinte teljes mértékben leterhelte a processzort. Bár csodálra azért nem számíthatunk, egy olyan gépen, melyben HT-s Pentium 4 dohog, kisebb erőforrás-igényű programokat (pl. szövegszerkesztés, böngészés) még ilyen esetben is egészen elfogadható sebességgel futtathatunk.

Az Intel következő generációs processzora, a Prescott a lapunk megjelenésekor már lezajlott Intel Developer Forumon fog debütálni, és a 800 MHz-es rendszerszobus valamint az SSE3 mellett valószínűleg továbbfejlesztett SMT-technológiát is tartalmazni fog. Terveik szerint a 2,4 GHz-es Pentium 4-ig visszamenőlegesen be fogják vezetni a 800 MHz-es PSB-t és a Hyper-Threadinget komoly alternatívát nyújtva az ár/tejesítmény szempontból.

A Quake3 fastest tesztjében produkált lassulás sajnos ma még nem egyedülálló jelenség, de az idő múlásával egyre több programot fognak felkészíteni a HT használatára, így ezek a kisebb sebességcsökkenések el fognak maradni a későbbiekben.

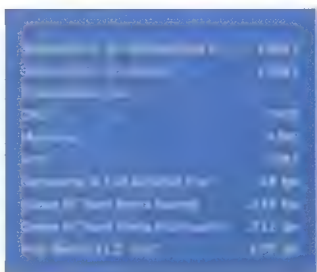


Az AMD részéről egyelőre nem várható hasonló technológia implementálása az Athlon 64 processzorokba, viszont a serverekbe szánt Opteronból tervezve van véve olyan változat, amelyik két Opteron magot hordozna egy szilíciumlapkán – ez azonban csak a 0,06 mikronos gyártástechnológia beérésére tehető. Az AMD inkább az x86-64 támogatását szeretné minél szélesebb körben elérni, ami érthető, hiszen az Athlon 64 legfőbb erőssége a 64 bites szoftverekkel való kompatibilitás.

Összességében elmondható, hogy mindkét csúcsprocesszor hatalmas teljesítménnyel rendelkezik, és egyelőre az átlagos otthoni felhasználó számára megfizethetetlenül drága (nettó 130 000 forint). Az viszont egyértelműen látszik, hogy már igencsak itt az ideje az Athlon 64-nek, máskülönben az AMD csak nagyon nehezen fog tudni versenyben maradni az Intellel (főleg, ha az áttér a 800 MHz-es PSB-re, és az alacsonyabb órajeli processzorokba is engedélyezni fogja a Hyper-Threadinget).

Remélhetőleg a CeBIt után már okosabbak leszünk...

■ PAPABEAR



TESZTHONFIGURÁCIÓ

AMD Athlon XP 3000+ • ASUS A7N8X (nForce2), Intel Pentium 4 3,06 GHz • Chaintech 9EJL2 (i845PE), 2*256 MB Corsair XMS PC3200 memória, Maxtor D740X 40 GB 7200rpm, ASUS VB420 videokártya, Enermax EG365AX-VE tápegység, VIA Hyperion v4.45, NVIDIA Detonator v4.109, Windows XP HUN SP1



A múltkori nagy AMD-körkép után úgy gondoltuk, hogy az Intel-hívőknek sem maradunk adósok, ezért újfent begyűjtöttünk hat alaplapt, nem azonban az új Intel sikerszerűlával, az I845PE-vel szereltek tettük alaposabban szemügyre.

Az Intel az I845 első változatát anno kényszerből indította útnak eleget téve a felhasználók amúgy nem csekély nyomásának. A Pentium 4 hajnalán az i850-es platform és a Rambus memóriák (mégóházá párbán való) kötelező használatát irreálisan megnövelte a gépfejlesztés költségeit, így aztán nem is csoda, hogy a Pentium 4 szekere csak nehézkiesen jött mozgásba. A költségekre érzékeny felhasználók számára tervezett i845 azonban pont azt vette el a Pentium 4 platformtól, ami annak legnagyobb erőssége – a memória-sávszélesség. Az SDR SDRAM-mal szerelt P4-es gépek bár relative olcsók voltak, ám a teljesítményük nagy része továbbra is a processzorban szunnyadt kihasználatlanul, így aztán az Athlonok gyorsan a nyakára hágtak az Intel új üdvöskijének. A Double Data Rate memóriák elterjedésének és árcsökkenésének köszönhetően azonban az Intel is belátta, hogy haladni kell a korral, és az I845E már támogatta a PC1600/2100-as memóriák használatát, igaz, ebben az esetben is számolni kellett az elégtelen memória-sávszélesség megítélével, hiszen a memória oldaláról biztosított 1,6 ill. 2,1 Gbyte/sec-es sávszélesség még mindig nem ért a közelébe a 400 MHz-es PSB 3,2 Gbyte/sec-jének.

Az I845PE végre tényleg kiforrott DDR-es Pentium 4 lapkakészletnek tűnik. Hivatatosan támogatja a PC2700-as memóriák használatát, igaz, bizonyos – valahol érthető – megkötésekkel. 400 MHz-es PSB-j processzor birtokában csak PC1600/2100-as modulokat használhatunk, de ha olyan szerencsések vagyunk, hogy 533 MHz-es PSB-használatú Pentium 4 birtokában vagyunk, lehetőség nyílik DDR333-as memóriák használatára is.

Az új készlet támogatja a magasabb teljesítményű felváltó Pentium 4-eket is (2,8 GHz és a felett), továbbá megfelelő processzor hiányában kiaknáhatjuk a Hyper-Threading technológiában rejülő lehetőségeket is. A déli híd a már jól ismert ICH4, en-

nek fényében USB2.0, LAN és egyéb nyálánkságok is a gyártók rendelkezésére állnak.

A tesztkörnyezet a KT400-as körkép óta nem változott, operációs rendszerként továbbra is a jól bevált Windows Mileniumot használtuk, igaz, már erősen kacsintgatunk a Windows XP felé, hiszen a legtöbb manapság megjelenő programot erre a platformra optimalizálják, és az XP a mai hardverekből álltában többet képes kihozni, mint a Win'98 vonalat továbbbívó és bevallottan gyakran instabilá vázó ME. Nagyon örültünk viszont az időközben hozzánk is megérkező Corsair XMS PC3200-as memóriáknak, ezekkel végre a maximumot hozhattuk ki az alaplappokból, és a tuningpróbák alatt is kiválóan teljesítettek.

A tesztelési irányelvekről is érdemes szólni pár mondat erejéig. Bár nem hiszem, hogy valaki is a kinezt alapján válasszon alaplapt, igaztám, ha a tesztalany izléses csomagolásban kapott helyet. Külső alaplajn azonban sose ítélni az ember, tartja a régi mondás, így az első komoly szempont az alaplaphoz tartozó szoftver- és hardver-bundle volt, mint például a kerek IDE kábelek, vagy éppenséggel a Norton Antivirus, vagy komolyabb kiadás, az Internet Security. Az alaplaj szerelhetőségét tekintve fontos még szemügyre venni annak kialakítását, a különféle csatlakozók elhelyezését, mert meg lehet, hogy a rossz helyre integrált memóriafoglalatok miatt csak nehézkiesen tudunk beszerezni egy teljes hosszúságú videokártyát. És végül, de nem utolsósorban a legfontosabb szempontok a stabilitás és a sebesség, ebben a sorrendben, lévén azonos chipkészlettel szerelt alaplajok között a teljesítménybeli eltérés ritkán haladja meg az 5 százalékot. A tuningpróba referenciájaként az MSI alaplajja szolgált, a 2,2 GHz-es Pentium 4 2,64 GHz-re hűvázta üzemelt benne. A stabilitásteszt gyanánt a PCMark2002 és a 3DMark2001 egyszeres futtatása szolgált, bár tudom, hogy hosszabb távon ez nem sokat jelent, mindenesetre kiindulási alaplajn jó lehet.

Mivel az idén tetemes mennyiségű Pentium 4-hez készült lapkakészlet bejelentése várható, úgy gondoltam, nem ártana felvázolni, mire is számíthatunk az elkövetkezendő fél-háromnegyed évben. Jelenleg úgy néz ki, hogy az Intel az elmúlt évek gyakorlatát fétvára a SiS és a VIA előtt fogja kihozni legújabb generációs chipkészleteit. A legnagyobb fejlődés a memóriavezérlő oldaláról várható, hiszen a 2003 második negyedévében megjelenő készletek mindegyike dupla csatornás DDR memóriainterfészt fog tartalmazni. A Springdale-P 400/533 MHz-es PSB-vel működő processzorokat fog támogatni, a megfelelő memória-sávszélességről dual-channel DDR266/333 memóriavezérlő fog gondoskodni. A Springdale-PE már támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-t használó P4-eket is, és a DDR400-as modulok is szerephez jutnak majd. Ennek a készletnek lesz egy integrált grafikus manggal ellátott változata is, a Springdale-G. A legnagyobb teljesítményű chipsetnek a Canterwood ígérkezik – az ECC-támogatás és az ún. turbó mód sejteti engedeli, hogy az Intel ezt a készletet komoly teljesítményű munkaadóműsokba és szerverekbe szánja. Természetesen mind a Springdale, mind a Canterwood támogatni fogja az AGP8x-os videokártyákat.

A piaci részesedéséből folyamatosan veszítő VIA sem akar lemaradni az Intel mögött, így várhatóan még az első negyedévében bejelent a PT400 nevű lapkakészletét, mely DDR333/400 és 800 MHz-es PSB támogatással lesz felruházva. A PT600 már komolyabb húzásnak tűnik, hiszen dual-channel DDR333/400, ECC- és QBM-támogatásra is fel lesz készítve. A PT800 továbbfejlesztésének is tekinthető PT800 az előbb felsorolt memóriatípusokon felül már a DDR-II memóriák használatát is lehetővé fogja tenni.

A SiS az utóbbi időben tisztességes, 20 százalékos piaci részesedésre tett szert a Pentium 4-hez készült chipkészletek piacán, és nagyon úgy néz ki, hogy a jövőben ezt tovább akarák növelni. Az első negyedévében várható SiS648FX már támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-t, viszont a duplicatásos DDR400-as memóriavezérlő csak a második negyedévében megjelenő SiS655FX-ben fog debütálni.

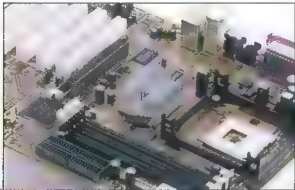
Az Ali is fejleszt még, a harmadik negyedévében várható M1683 már támogatni fogja a 800 MHz-es PSB-t és a DDR-II memóriákat, az északi és a déli híd pedig 1,6 GB/s sebességű HyperTransport interfész fogja összekötni.

Az ATI készleteire épülő alaplappokak egyelőre nem lehet gyakran összefutni, de azért érdemes pár szót rájuk is vesztetni. Az RS300 a második negyedévében várható, és a dual-channel DDR333/400 vezérlő mellett integrált Radeon 9000 grafikus magot is fog tartalmazni.





ABIT BE7. Az Abit i845PE-s alaplapja a szokásos két dobozban érkezett hozzánk, melyen csak a legszükségesebb dolgok lettek feltüntetve. Az alaplapon az AGP 4x-es foglalat mellett öt PCI bővítőrés került kialakításra, a három DIMM foglalatba maximum 2 Gbyte memóriát pakolhatunk. Integrált hangvezérlőként egy hatszatos Realtek ALC650 kapunk, melynek teljes körű kihasználásához természetesen megtaláljuk a szükséges kimeneteket is. A hálózati elérésről a Realtek RL8100B 10/100 Mbit/s LAN vezérlő gondoskodik. Az alaplapnak az Abit hagyományaihoz híven létezik RAID-es változata is, melyen egy



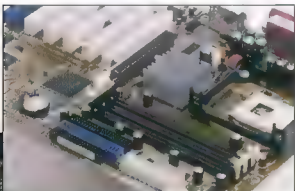
HighPoint HPT372-es vezérlő kapott helyet, és melynek segítségével már ATA-133-as eszközöket is használhatunk - Serial-ATA vezérlővel ellátott verzió nincs.

A BIOS a szokásos és méltán híres Softmenu III, melyben a tuningolni vágyók mindent megtalálhatnak a memóriaidőzítésektől kezdve a feszültségállításokig. Ennek dacára a BE7 a tuningtestet elbukta, alapfeszültségén csak 2,53 GHz-en volt stabil, e felett már a Windows sem töltődött be. Alaphelyzetben a lap sebessége kicsivel elmarad az átlagtól, de a stabilitással nem volt gond.

Mindent egybevéve nem rossz alaplap, de ezért a pénzért találmunk jobbat is a mezőnyben.



ASUS P4PE. Az ASUS elit modelljének Gold változata képviselte az i845PE készletes alaplapok non plus ultráját, ebben a hónapban egyetlen más modell sem tudta elhomályosítani a ragyogását. Már első ránézésre is feltűnő az alaplap dobozán, DVD tokban helyet kapott InterVideo programcsomag. A hat PCI bővítőrés (ebből egy az ASUS saját fejlesztésű BlueMagic kártyát képes fogadni) mellett egy AGP4x-es slot kapott helyet. A memóriamodulokat három DIMM foglalat várja. Az alaplapon a szokásos két darab ATA-100-as csatornán felül egy ATA-133-as és két Serial-ATA/150-es csatló is helyet kapott, így a későbbiekben gond nélkül válthatunk majd a fejlettebb technológiájú merevlemezre. A hangot egy hatszatos ADI AD1980 szolgáltatja. A következő nagy



durranás a Broadcom BMC5702 Gigabit Ethernet vezérlője, mely újfent bizonyítja az alaplap időtállóságát. A nagysebességű perifériákat két FireWire és hat USB2.0 csatlakozó szolgálja ki.

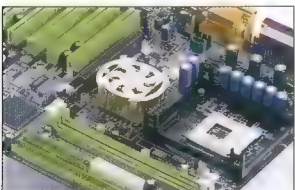
A szoftverkörtés az ASUS-hoz híven bőséges, a mellékelt lemezen a meghajtókon kívül megtaláljuk a PC Probe rendszermonitorozót, a LiveUpdate-et és a Trend PC-cillin 2002 vírusirtó szoftvert.

A 2,64 GHz-re húzott Pentium 4 meggyőző stabilitással futott benne, így aki nem sajnálja rá a pénzt, az nyugodtan fektessen bele, nem valószínű, hogy csalódnai fog.



CHAIANTECH CT-9EJL2. A Chaintech-kel szemben az elmúlt hónapok tapasztalatai alapján magas elvárásaim voltak, és szerencsére most sem kellett csalódnom. Az alaplap felszereltségét csak az ASUS P4PE-jéhez tudnám viszonyítani. A legfeljebb 2 Gbyte memóriát két foglalatba pakolhatjuk, a hat PCI bővítőrés mellett egy CNR slot is helyet kapott. A hangot itt a CMedia 8738 szolgáltatja, a hat csatorna kimenetét egy hátsó panelen találjuk. Az alaplapon két USB2.0 port találhatók, további négy kimenet a CBOX-on áll rendelkezésünkre.

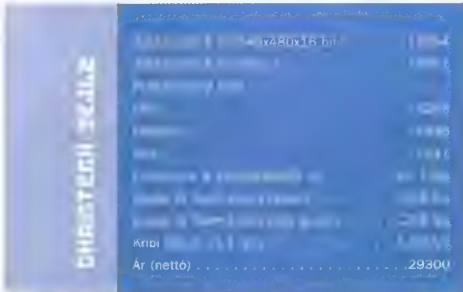
Az alaplap igazi erőssége a hozzá adott szoftverek és kellékek sokaságában rejlik. A Body Theater használatával térhatású hangzást kaphatunk, míg a CBOX csatlakozók sokaságát kínálja - USB, FireWire és hangkimeneteket. A mellékelt kerek IDE és FDD kábelek használatával

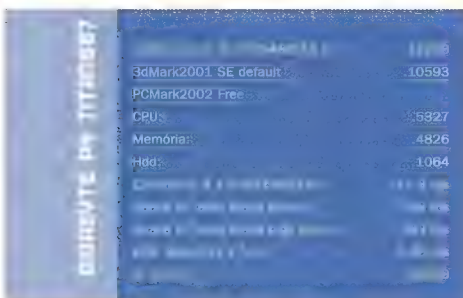


jobban szellőző házat alakíthatunk ki, és a kábeleket is sokkal könnyebben forgathatjuk a kívánt irányba.

A szoftverek között megtalálhatjuk a Norton AntiVirus 2002-öt is, a THIZ Linux segítségével pedig kipróbálhatjuk a Linux adta lehetőségeket is. Az alaplap teljesítménye nem hagy kívánnivalót maga után, felszereltség tekintetében pedig sok gyártó példát vehetne a Chaintech termékeiről.

A tuningtestet teljes sikerrel vette, így lényegében egyetlen negatívumot sem tudok felhozni, nyugodtan ajánlhatom bárkinek, aki kiválóan felszerelt, stabil és gyors alaplapra vágyik, és hajlandó ezért egy kicsivel többet kiadni az átlagnál.





GIGABYTE GA-SPE667. Az egyszerű doboz a teszt egyik legjobb alaplapját rejtette. A tuninghajlandóságát jól mutatja a nevében is szereplő 667, ami a 667 MHz-es PSB-t használó Pentium 4-ek támogatására utal. A bőrkendő csak az, hogy az Intel időközben módosította processzor úttervét, és a 667 MHz-et kihagyva egyből 800 MHz-re fog váltani. Ezt azonban az alaplap tervezésekor a Gigabyte mérnökei még nem tudhatták, így aztán a név maradt az eredeti formájában, viszont így legalább biztosak lehetünk abban, hogy a Titan 667 magas PSB értékeken is stabilan fog működni. A normál ATX méretű alaplap három memóriafoglaltatba legfeljebb 2 GByte PC2700-as memóriát rakhatunk, a kártyák számára hat PCI



és egy CNR slot biztosított. Az elérhető extrák sora csak a P4PE listájához viszonyítható. A két ATA-100-as csatló mellett helyet kapott egy Promise gyártmányú ATA-133-as RAID és egy Silicon Image Serial-ATA RAID vezérlő is. Az Ethernet vezérlő sem a szokásos 10/100-as, hanem egy 1 Gigabites Intel Kenai-32. A hacsatarnás hangkártya itt sem maradtatott le, mely a Realtek ALC650 képeben manifestálódott az alaplapon.

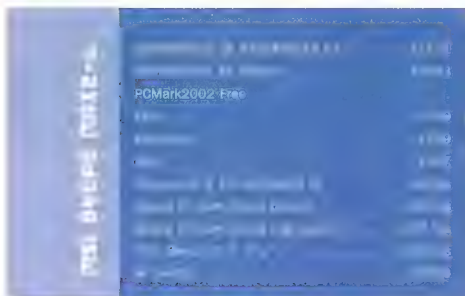
Shoebaronnal egyetértettünk abban, hogy ennél szívesebb alaplapot ritkán lát az ember, még az egyébként feltűnő Chaintech lapok sárga foglaltai és csatlakozói is harmonikusnak hatnak a szírvány összes színét felvonultató Gigabyte mellett.



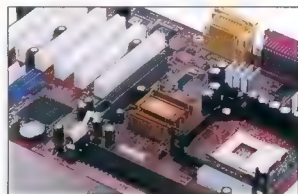
A szoftveres oldalon sem kell szégyenkeznie, a szokásos rendszermonitorozó és -túlhajtó programok mellett igazán kellemes meglepetés volt a Norton Internet Security megléte, mely magában foglalja a Norton AntiVirus 2002-t és a Personal Firewall is.

A vérbeli túlhajtók biztosan örülni fognak a fixen beállítható PCI és AGP frekvenciáknak, valamint a minden szinten módosítható feszültségeknek és időzítéseknek. Ezek után gondolom, már mondanom sem kell, hogy a tuningtesztet minden gond nélkül teljesítette.

A Gigabyte kiváló alaplapot tervezett, mely minden téren egyenlő ellenfele az ASUS P4PE-nek. Ezen a szinten a döntés már csak szimpátia kérdése.



MSI 845PE MAX. A szerkesztőségre nehezedő MSI-átok minden jel szerint nem akaródzik megtörni, mert a 845PE MAX már a tesztelés elején produkált néhány rejtélyes fagyást PCMark2002 és 3dMark2001SE alatt, amelyek a későbbiekben nem bukkantak fel újra, így a stabilitás sajnos már az első percekben megkérdőjeleződött.



cesszorforgatás mellé került, ezért a hűtő felhelyezése előtt ajánlatos ráuggni a tápcsatlakozót.

A 845PE MAX a bővítések tekintetében nem különbözik a többi alaplaptól, az AGP4x-es slot mellett hat PCI és egy CNR slot áll a rendelkezésünkre. USB2.0 csatlakozókból hatot kapunk, és erről sem hiányozhat a manapság már alapfelszereltségnek számító hacsatarnás hangkártya.

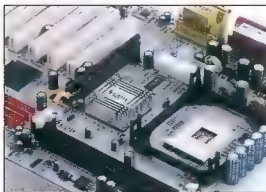
Az alaplaphoz van full extrás változata is, mely 845PE MAX2-BFIR névre hallgat, és az alapmodell közel kétszeresére kerül.



SOLTEK SL-85DR3-L. A Soltek az utóbbi időben az egyik kedvencünké lépett elő, így aztán mindenképpen be akartuk venni a tesztbe. Ahogy az MSI-nek a piros, úgy a Solteknek az ezüst szín a „védjegye”. Shoe-val meg is ítéltünk neki egy „design különdíjat”. Átlátszó oldalú házban a helye (kicsit eltérnék most a témától, de SakmaN pár napja egy érdekes dologra hívta fel a figyelmemet: nyáron mindenféle bogarak mászhatnak be a házba, mert a fény vonzza őket. Én még nem tapasztaltam ilyet, mindenesetre a dolog elgondolkasztó).



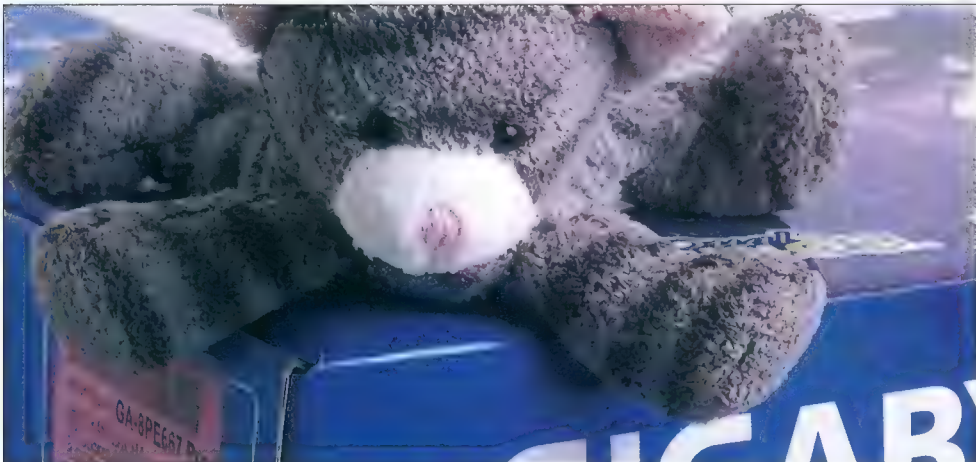
Az alaplap a szokásos egy AGP4x és hat PCI kialakítással kerül forgalomba, viszont memóriafoglaltatból csak kettőt találunk rajta. Az SL-85DR3-on a csatlakozók elhelyezése példás, ez téren mindegyik vetélytársára alaposan ráver – persze ebben nagy szerepet játszik, hogy mentes minden „sallangtól”, hagyományos vagy



Serial-ATA RAID vezérlőt például ne is keressünk rajta. USB2.0 természetesen van, és külön LAN kártyát sem kell beszerezni, ezt a feladatot a Realtek RTL8100B látja el. Az AC'97-es hangkártya hacsaknám, a teljes funkcionálitáshoz a Soltek mellékel egy Audio-out kártyát, melyen megtaláljuk a hacsaknám hanghoz nélkülözhetetlen kimeneteket.

A szoftverkörítés bőséges, és főleg adatmentésre és merevlemezekkel kapcsolatos műveletekre alkalmas programokat tartalmaz: VirtualDrive 7, RestoreIT! 3 Lite, PartitionMagic 6.0 SE, Drivelmage 4.0. A vírusmenteségről a PC-cillin 2002 gondoskodik.

Bár az alaplap BIOS-a rengeteg lehetőséget biztosít a processzorunk túlhangolására, a tuningtest során már a Windows bootolása sem volt sikeres. A dokumentáció igazán bőséges, a szoftvereket egy külön könyvecske ismerteti.



HONHLÜZŐ. A tesztelt alaplapok közül lehetetlen lenne csak egyet, mint legjobbat kiemelni, mert az ugyanolyan felépítésből adódóan mind tudásban, mind teljesítményben nagyon közel állnak egymáshoz.

Akinek nincs szüksége különösebb extrákra, annak az Abit BE7 helyett én inkább a Soltek alaplapját javaslom. Bár nincs rajta RAID, az emberek nagy része úgysem használja ezt a szolgáltatást, így en-

nek hiányától ezen a szinten eltekinthetünk. Tuning szempontjából egyik modell sem teljesített kiemelkedően, de a Soltek modelljének kialakítása sokkal jobb, és a mellé csomagolt szoftverek tekintetében is jobban járunk vele.

Az erős középkategóriában a legjobb választásnak a Chaintech 9EJL2 tűnik. A felszereltsége példaértékű, a CBOX, a kerek IDE kábelek és a többi extra mellett az alaplap remek teljesítménnyel és kifogástalan stabilitással rendelkezik, továbbá túlhangolhatóság tekintetében is megfelel az elvárásoknak. Mindent egybevéve az átlagos otthoni felhasználónak tökéletes választás lehet, így ő kapja a vásárlási ajánlatot.

Az MSI 845PE MAX sajnos nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket, de a kezdeti instabilitást valamelyest kompenzálta a kiváló tuningolhatóság és a korrekt felszereltség. Az alaplap kialakítása sem az igazi, bár ha beszerelés után nem szedjük ki kétnaponta, akkor ez csak egyszer bosszúság lesz.

A szokásos MSI extrákat, mint a D-Bracket, természetesen itt is megtaláljuk az alaplap dobozában. Lássuk a két nagyágyút. A teszt tényleges megkezdése előtt az ASUS P4PE tűnt a futam favoritjának, de a Gigabyte mérnökei minden elemében méltó ellenfelet tervelték neki. Ezek az alaplapok már minden földi jóval fel vannak szerelve, és időtálló-ságukhoz sem férhet kétség. A dokumentációjuk kiváló, a szoftverkörítés szintén, a tuning terén pe-

dig mindkettő kiválóan teljesített – a Gigabyte hivatalos 667 MHz-es PSB támogatása megfelelő processzor meglejté esetén sok jóval kecsegtet. Szólnék néhány szót az i845PE chipkészlet hátrányairól is. A Comdex óta tudni, hogy az Intel kihagyja a 667 MHz-es PSB-t, és egyből a 800 MHz-esre ugrik. Na most tegyük fel, hogy sikerül működésre bírunk egy ilyen processzort PE készletes alaplapban. Siker esetén csak egy gondunk lehet, éspedig az elégtelen memória-sávszélesség. A 800 MHz-es PSB mellé már dupla csatornás DDR400-as memóriavezérlő dukál, ez pedig a tavasszal megjelenő Springdale-PE készlet sajátja lesz. Kisebb negatívum a csak max. 4x-es sebességre AGP foglalat. Ugyan manapság ebből még nem származik komoly hátrányunk, de a későbbiekben esetleg jól jöhet majd a komolyabb sávszélesség a nagyobb mennyiségű textúrát használó játékok esetében.

Nagy pozitívum a Hyper-Threading technológia támogatása. Ha minden az Intel tervei szerint fog haladni (és miért ne haladna), egy az alacsonyabb órajelű processzorok esetében is engedélyezni fogja a Hyper-Threadinget. Egy 2,4 GHz-es, HT-képes Pentium 4 mondjuk fél giga DDR333-as memóriával nagyon jó teljesítményt nyújt, ám relatív elfogadható árú upgrade lesz majd a nyári hónapokban. ■ PAPABEAR

TESZTHONFIGURÁCIÓ

Intel Pentium 4 2,2 GHz, Coolink Tank1 Breeze hűtő, 512 MB Corsair XMS PC3500 DDR, Maxtor D740X 40 GB 7200rpm, ASUS V8420 videokártya, Enermax EG365AX-VE tápegység, NVIDIA Detonator v41.09, Windows ME

PARTNEREINK VOLTAK

Abit BE7, ASUS P4PE Mycom Kft. (nagykereskedés) Tel.: 204-5444 **Gigabyte GA-8PE667** CHS Hungary Kft. Tel.: 451-3500 **Chaintech CT-9EJL2** Expert Computer Kft. Tel.: 350-3357 **MSI 845PE MAX Soltek SL-85DR3-L** Kelly-Tech Kft. Tel.: 350-1246 **Corsair XMS PC3200** Alien Computers Kft. Tel.: 413-0450

A gépi intelligencia (ami a gépi intelligencia) az a képesség, amely lehetővé teszi a gépek számára, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva.

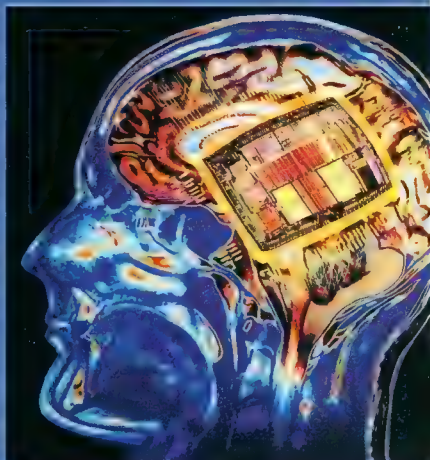
...nak akár magunk is utánajárhatunk!

A gépi intelligencia (ami a gépi intelligencia) az a képesség, amely lehetővé teszi a gépek számára, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva.

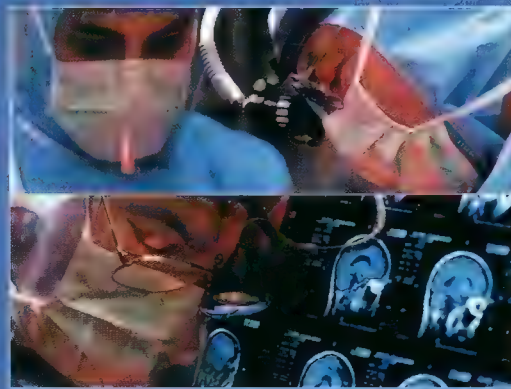
adat tárolására lehetünk képesek

A gépi intelligencia (ami a gépi intelligencia) az a képesség, amely lehetővé teszi a gépek számára, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva.

A gépi intelligencia (ami a gépi intelligencia) az a képesség, amely lehetővé teszi a gépek számára, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva. Ez a képesség a gépek számára lehetővé teszi, hogy olyan feladatokat végezzenek, amelyek általában az emberek számára vannak fenntartva.



Emberi kreativitás + gépi performancia - Az igazi alkotóanyag



meg 2015 előtt. Akkortól viszont nem lesz megállás, és előbb az AI-k egyesített tudásbázisa múlja majd felül az emberiséget (2017), később pedig a mesterséges intelligenciák alapvető jogainak rögzítésére is sor kerül (2020), rá egy évtizedre pedig az emberekhez képest mind mentálisan, mind fizikailag felsőbbrendű gépek születésének lehetünk tanúi (2030).

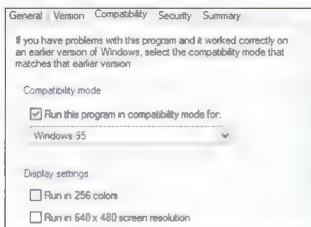
A "Közel a szingulárisponthoz" című művéről elhíresült Ray Kurzweil a jövőt a gépi intelligencia fejlődésével szemlélve a 2020-as évek derekára várni kell az első igazi AI-k kifejlesztéséig. Unatkozni persze addig sem fogunk, hiszen az elkövetkezendő években érkezik a szintén az IBM műhelyeiből kikerülő Blue Gene, amely már az 1 PetaFlop-os, vagyis az 1000 billió művelet/másodperces számítási teljesítmény elérését célozza meg... ■ **ADAM**

Köztudott tény, hogy a hardveripar szekerét javarészt a játékosok tolják előre. Míg a vállalatvezetők TCO-kat (Total Cost of Ownership – a birtoklás teljes költsége) számolnak, addig a hardcore játékosok akár évente cserélik számítógépüket, de videokártyájukat és processzorukat biztosan. A hardvergyártók pedig szorosan együttműködnek a játékosok első számú szoftverplatformjának, a Windowsnak gyártójával, a Microsofttal. A végleg egybegyűrt XP nem okozhatott csalódást a játékosok számára sem, ezért a Microsoft mindent beleadott, hogy egyszerű verzióváltásnál többről legyen szó.

Talán emlékszünk még a régi DOS-os időkre, mikor a játékokból akkor varázsoltunk elő hangot, ha azok támogatták a hangkártyánkat. A memóriánkkal is bővüszkedni kellett: ha túl sok rezidens program futott, akkor a játék a conventional memoryt kevesellte, ha pedig az elég volt, akkor a mágiusnak számító EMS és XMS memória volt kevés. Ezt a Windows 95 megjelenéséig a speciális DOS4/GW futtató mód próbálta kiküszöbölni, de a trükkökre itt is sokszor volt szükség.

A Windows 95 teljesen új világot nyitott meg a játékosok számára. Közös platformra helyezte a multimédiás eszközöket, így a játékoszftvereknek szabványos hivatásokon keresztül kellett hangot, grafikát és vezérlőeszközöket kezelni, a hardvergyártóknak pedig olyan drivereket kellett írni, melyek a Windows felől jövő szabványos hívásokat a speciális kártyák és eszközök nyelvére fordították. A hang és a grafika hirtelen hardvertől független lett, ezt pedig a DirectX-nek köszönhetjük. A Microsoft által az operációs rendszerbe épített vezérlőnyelv kezdetben csak 2D-s grafikát támogatott, ezért terjedt el más vezérlőnyelvek támogatása, pl. az OpenGL vagy a Voodoo kártyák Glide nyelve. Aztán lassanként a DirectX-be bekerültek a 3D-s támogatások, a 6-os DirectX már támogatta a multi-texturing és bump-mapping elemeket, manapság pedig természetes, hogy a játékokat DirectX támogatással adják ki. A Microsoft nagyjából évente jelentet meg újabb verziót, az új videokártyák gyártói pedig már a verziók megjelenése előtt hangosan hirdetik, hogy kártyák és a hozzá tartozó driverek milyen, a jövőben megjelenő DirectX verzióval kompatibilisek, ami azt jelenti, hogy az új verzióban megjelenő újdonságokat a kártya már kezeli.

A játékosok támogatása persze nem a DirectX-ből áll a Windows XP-ben (afol a 8.1-es változatot kapjuk meg az operációs rendszerbe építve). A Microsoft a sajtótermékeiben és az interneten is gyakran emlegeti azt a 10+1 pontos feature-listát, amelyen a Windows XP játékosok számára nyújtott előnyeit sorolja fel. Ezekből maszolázva nézzük át, vajon ezek tényleg hasznosak-e a játékosok számára, amit persze mindenkinek magának kell eldöntenie. Vannak olyan „újítások”, melyek közvetlenül nem befolyásolják a játékok működését, azonban egyes



gamek örömmel üdvözlik ezeket. Ilyen például a felgyorsított betöltési folyamat, amely már középkategóriájú gépen is fontos 10 másodperccel rövidíti meg azt az időt, amit a bekapcsolás és az első lövés között kell kivárnunk. Ez lehet, hogy az irodai dolgozóknál nem számít, akik majd akkor is beiktatják a reggeli kávészünetet munka előtt, amikor már bootolás sem lesz a számítógépeknél, de a játékosoknál sokat számíthat. Az is jót pont, hogy a játékok a fejlettebb memória- és folyamatkezelés miatt nem rántják magukkal a teljes operációs rendszert, sőt még csak kék halált sem okoznak, ha valami hiba, például kivétel vagy fatal error történik.

Ennél lényegesen fontosabb a driverek kezelése. A Windows XP az installálás során meglehetősen nagy drivergyűjteményt pakol fel gépünkre, így megszűnik a korábban gyakran látható felirat: Helyezze be a Windows 98 CD-ROM felíratú lemezt a CD meghajtóba! A hardverek behelyezése után automatikusan települnek, csak akkor van szükség felhasználói segítségre, ha több driver is alkalmas a hardverhez, vagy éppen az operációs rendszer olyan ismeretlen, vagy új hardverrel találkozik, amelyhez nem rendelkezik driverral.

A beépített driverek már tartalmazzák a WHQL (Windows Hardware Quality Lab) pecsétjét, ami azt je-

Select a Restore Point

The following calendar displays in bold all of the dates that have restore points available. The list displays the restore points that are available for the selected date.

Possible types of restore points are: system checkpoints (scheduled restore points created by your computer), manual restore points (restore points created by you), and installation restore points (automatic restore points created when certain programs are installed).

1. On this calendar, click a bold date.

2. On this list, click a restore point.

January, 2003						
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Sunday, January 26, 2003	
12:31:06 PM	Removed Tiny Personal Firewall
12:26:32 PM	Installed Tiny Personal Firewall 4.0

lenti, hogy ezek a driverek átmentek egy olyan tesztoszorozaton, amelyik teljesen Windows XP kompatibilissé nyilvánította őket. A korábban tapasztalható operációs rendszer-fagyasoknak, rejtélyes hibáknak ugyanis sokszor az volt az oka, hogy a dzsunka-jobbra-rizs (köszönet Oldmannek a találo hasonlatért) típusú hardverek olyan igénytelenül megírt driverekkel rendelkeztek, melyek csak és kizárólag arra figyeltek, hogy az eszköz működjön. Hogy ezen felül mi történt a rendszerben, milyen fontos dll-ek és más rendszerelemek cserélődtek le, az sokszor nem számított, mi pedig bosszankodtunk, hogy miért nem indul el az a program, amellyel tegnap még dolgoztunk, és miért nem tud rendes hibaezenetet kiírni, ehelyett mindenféle kivételre hivatkozik. Bizony, ez sokszor az előző nap fellepitett hardver bugos driverétől volt, még ha sok köze nem is lehetett volna ennek a két dolognak egymáshoz.

Ha olyan drivert próbálunk installálni, amelyik nem rendelkezik a WHQL pecsétjével, akkor installálás közben az operációs rendszer nagy felkiáltójelekkel figyelmeztet a lehetséges hibákra, veszélyekre, valamint az operációs rendszer instabilitásáért. Ettől függetlenül a telepítés végrehajtható, vagy fontos rendszerelemek megvárható, míg a hardvergyártó kibocsát egy olyan drivert, amelyik WHQL pecséttel rendelkezik (itt meg kell jegyezni, hogy a WHQL Test pénzbe kerül, így sokan spórolnak ezzel a minősítéssel így öregítve a régi mondatot, miszerint első húsnak híg a leve).

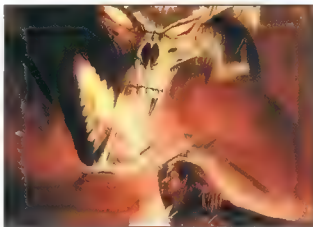


Szintén a stabilitást növeli a System Restore (Rendszervisszaállítás) szolgáltatás. Minden drivertelepítéskor az operációs rendszer észrevétlenül úgynevezett visszaállító pontokat képez, melyek az installálás előtti és utáni állapot különbségét tartalmazzák. Ha a driver gondot okozott, nem kell a gyán uninstall futtatnunk, hiszen az a leginkább esetben készít backupot a lecsereelt file-okról. Elég, ha a System Restore szolgáltatást elindítjuk a Help and Support Centerből, és kiválasztjuk azt a rendszerállapotot, amelyik még a jól működő változatot tartalmazta. A rendszer visszagörgeti a szükséges változtatásokat, így újból jól működő operációs rendszer áll rendelkezésünkre. Biztos sokan fogják kihasználni, hiszen szinte mindenki telepített már újra operációs rendszert csak azért, mert egy driver miatt az egész számítógép lelassult vagy használhatatlanná vált.

Itt az ideje a játékok futtatásának. Legegyszerűbb dolgunk akkor van, ha a játék dobozán nagy betűkkel szerepel a Windows XP Compatible felirat, de az se baj, ha csak a futató operációs rendszerek között sorolják fel az XP-t. Amennyiben olyan játékok van, mely csak korábbi rendszereken fut hivatalosan, három lehetőségünk van. Az egyik, hogy a fejlesztő vagy kiadó weboldaláról töltünk le olyan patch-et, amelyik XP kompatibilissá teszi a játékokat. Ha ilyen nincs, megpróbálhatjuk elindítani, és tesztelni, akkor jöhet a Compatibility Mode, vagyis a korábbi verziókkal való kompatibilitás beállítása. Ha a játék indításakor panaszkodik, hogy ő bizony nem indul el, mert neki Windows 95 vagy éppen Windows Me kell, semmi gond, az indító .exe file-on kattintva jobb egérgombbal a Properties (Tulajdonságok) menüponton megjelenik a Compatibility (Kompatibilitás) fül. Itt kiválaszthatjuk, hogy az XP milyen operációs rendszer környezetet „hazudjon” a játéknak, így az nem akad ki induláskor. Persze ez nem csak ennyit jelent: a beállítás néhány egyéb változást is indukál, sőt ezeket mi is állíthatjuk, így a környezet egyes elemei a pl. Windows 95-éhez lesznek hasonlóak, ezután remélhetőleg a játék gondoktól mentesen fog futni.

DOS alapú játékok esetén leggyakrabban a memória-beállításokkal kell játszadnunk, ezt az XP megteheti helyettünk, így képes az EMS és XMS memória méretét is automatikusan a program igényeire állítani, vagy ha ez nem felismerhető számára, adhatunk meg konkrét értékeket is.

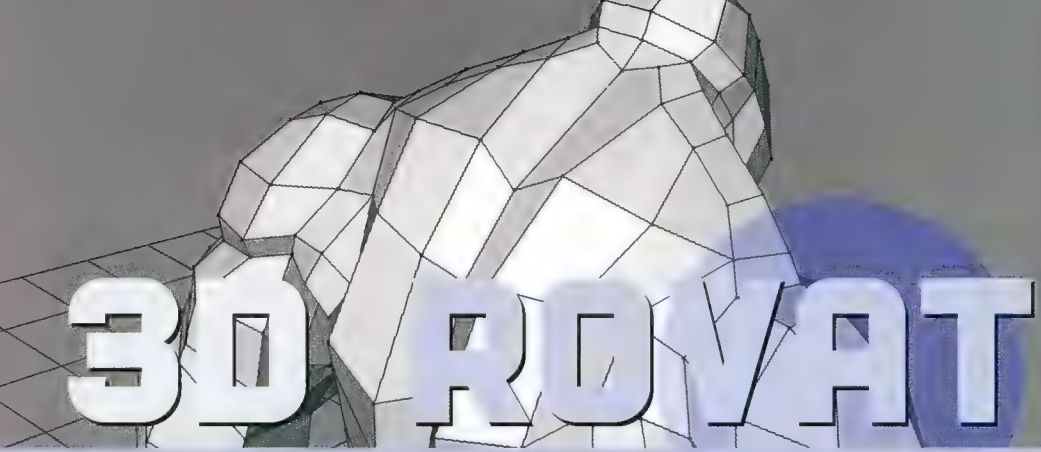
A Windows XP fejlettebb kernelje az összes játék futtatására hatással van, leginkább a hardverek



komplexebb és gyorsabb kezelése folytán. Kimutatható, hogy egy Windows 2000 operációs rendszerrel és DirectX 8.0-val futó gép változatlan hardver-körülmények mellett Windows XP-t és DirectX 8.1-et futtatva akár 50%-kal gyorsabb játékokat és mérési értékeket produkálhat. Mindez hatványozódik, ha újabb hardvert használunk, ebben az esetben előfordulhat, hogy az új hardver által támogatott és a DirectX 8.1-be épített függvények és eljárások a Windows XP fejlettebb kerneljétől származó gyorsulást is további százalékokkal növelik meg.

A Windows XP első bétaváltozatainak megjelenésekor még sokan úgy gondolták, hogy egy ideig továbbra is a Windows 98 és a Windows Me lesz a játékosok operációs rendszere, de a végleges változatban pótolták a kritikákkal leggyakrabban illetett területek hiányosságait, és ez a játékok terén sokat jelentett. Jelenleg a Windows XP a hardvergyártók támogatásától övezve az egyik leghasználhatóbb PC-s játékpontplatform. ■ FLEX





Wings 3D: A 3D Rovat eddigi történelmét kissé beárnyékolta a cikkek tárgyát képező 3D-s program(ok) nehéz elérhetősége (ez alatt elsősorban az árukra gondolok...). A reményt a közelmúltban egyre nagyobb erőre kapó Open Source (nyílt forráskód) mozgalom jelentette, és bár akadt már néhány többé-kevésbé jól sikerült alkalmazás, mostanáig nem igazán tudtam a figyelmetekbe ajánlani egyiket sem. Ezek a programok ugyanis nem túl elterjedtek, és az esetek többségében megismerésüket a nyakatekert kezelés is alaposan megnehezíti; na, meg én magam sem igen tudtam volna mit írni róluk, lévén nem ismerem őket. Az elmúlt évben viszont megszületett, és szép lassan igen komoly szintre fejlődött egy 3D-s modellező program, a Wings 3D – ezt szeretném most a figyelmetekbe ajánlani.

Maga a program teljesen ingyenes és nyílt forráskódú; ez elsősorban azt jelenti, hogy teljesen jogtisztan letölthető az internetről, és korlátozás nélkül használható. A másik következmény pedig az, hogy nincs hozzá rendes támogatás; ugyanakkor a fejlesztését nagyon lelkes közösség végzi, így gyakorlatilag hetente jönnek ki új verziók. Az aktuális, 0.98-as változat megtalálható a CD mellékletben; mivel azonban a sallangoktól mentes proggi kevesebb, mint két mega, ezért még modeszes Internet-eléréssel is könnyedén beszerezhető (www.wings3d.com).

A fentiek mondjuk szinte minden nyílt forráskódú fejlesztésre érvényesek, a Wings3D viszont kiemelkedően jól sikerült, és nagyon jól használható programmá nőtte ki magát. Mindez nem véletlen, a fejlesztők ugyanis a Nichimen (ma Izware) két innovatív alkalmazásából, a Mirából és a Nendóból merített (méghozzá igen alaposan). Mivel az Izware pénzügyi nehézségek miatt gyakorlatilag két éve nem tette lehetővé a 100 dolláros Nendo megvásárlását, ezért egy 3D-s programozó, bizonyos Bjorn, elkezdett egy klónt írogatni ráérő idejében. Idővel a Wings átvett bizonyos funkciókat a nagy testvér animációs programból is (a Mirát egyébként intenzíven használják a Gyűrűk Ura filmek készítésében is), és a lelkes felhasználók ötleteivel is gazdagodott. Na mármost, a Mirai a mai napig az egyik legjobb poligonos modellező program, bizonyos feature-ökben a fejlesztők 5-10 évvel is megelőzték a konkurenciát (!), így a Wings a lehető legjobb ihletéssel készült, és készül tovább, ki tud-

ja még, meddig, a 3D-s közösség legnagyobb örömére. Az ipari szabványnak minősülő .OBJ formátum támogatásával pedig a Wings remekül beilleszthető gyakorlatilag bármilyen munkakörnyezetbe, így mostanra már több animációs stúdióban is rendszeresen használják. További előnye, hogy a hardverigénye nagyon alacsony; PII vagy PIII-as gépen, 128 mega RAM és Win98 vagy Linux mellett már elhelyez - bár nem árt valami OpenGL-es 3D kártya hozzá, meg persze izmosabb hardveren sokkal gyorsabban fut. Az első szárnypróbálgatásokhoz tehát ideális eszköz, bár renderelni, animálni egyáltalán nem lehet benne, szóval ahhoz más programok után kell nézni.

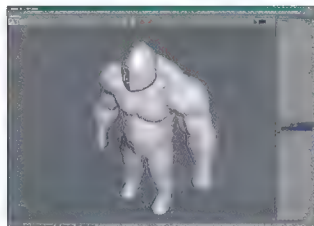
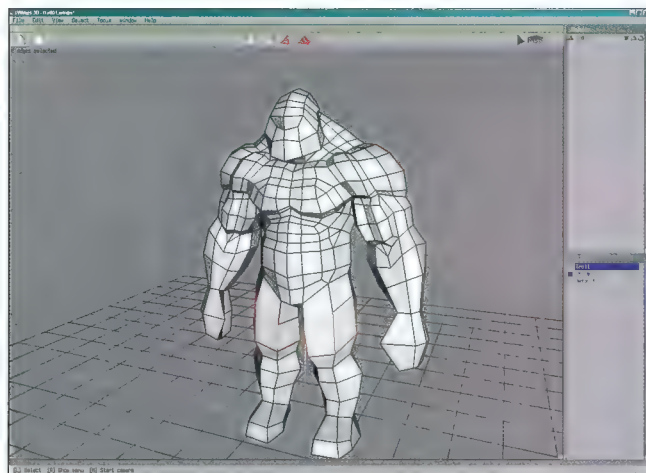
A Wings 3D tehát poligonos modellezésre szolgál; ebben segíti a winged edge adatábrázolást, amely a tárgyakat könnyen alkalmazható, sokoldalú módon kezeli, és amelynek segítségével mindenféle trükkös modellezési eszközöket lehet megvalósítani. Ugyanez a winged edge formátum rejtőzik egyébként a 3ds max Editable Polygon Objectje mögött is. Programozó és technikaibb beállítottágú olvasóknak annyit említenék még, hogy ez az adatstruktúra a poligonos tárgy élére épül, és mutatókat tárol el az éllel szomszédos pontokra, poligonokra és egyéb éllekre, így leegyszerűsíti a tárgy alkotóelemei közötti keresést.

HEZELÉS. A program elsőre garantáltan zavarba hozza még a tapasztalt 3D grafikusokat is; más kérdés, hogy a kezdők viszont minden beidőző-

déstől mentesek, így talán még jobb pozícióból is indulhatnak. Indítás után a program meglehetősen kevésnek látszik – egy menüsor meg egy 3D-s ablak az egész, sokakban itt merülhet fel a kérdés, hogy vajon mire is lehet ezt használni :). A valóság egyébként az, hogy a felhasználói felület nagyon letisztult, és nincs telterakva felesleges elemekkel; ennek egyik előnye, hogy kis felbontásban is futtatható (de láttam olyan screenshotot, ahol valaki 4 Wingset futtatott 1600-as felbontásban, szépen elrendezve a monitoron). Sajnos a help azonban meglehetősen szűkszavú, és a neten elérhető pdf kézikönyvet nem sokan ismerik, így a program kezelésével könnyen akadhatnak gondok. Ezen próbáink meg segíteni ebben a rovatban, és alighanem a következőben is.

Talán a leghasznosabb UI elem a Wings3D-ben az information bar, amely a képernyő alján található. Ez állandó környezetérzékeny sugóként szolgál, és minden esetben jelzi az éppen elérhető legfontosabb parancsokat. A program az egérgombokra (L),





[M] és [R] jelöléssel hivatkozik, azaz a bal, középső és jobb angol megfelelőjének első betűjével (left, middle, right). Fontos észben tartani, hogy az egérgombok is környezetérzékenyek, tehát különböző esetekben más és más funkciót látnak el. Mindenesetre általában a bal gomb a szelektáció, a középső gombbal pedig a kamera mozgását érhetjük el.

A felhasználói felület második legfontosabb eleme a Geometry ablak, amely szabadon méretezhető és mozgatható a Wings deszkonon (egyelőre csak két másik ablak – az Outliner és az Objects – érhető el az 1.0-ás verzióig). A program – meglehetősen egyedi módon – egyszerre csak egyetlen 3D-s ablakot tud megjeleníteni, ami a Maxhez, LW-hez vagy Maya-hoz szokott felhasználóknak elsősorban elég szokatlan lehet. Aggodalomra azonban semmi ok, ez az egy ablak is bőven elegendő a modellezéshez, különösen ha betanuljuk a kamera kezelését gyorsító billentyűzetparancsokat.

Az A gombbal a kamera az éppen kiválasztott tárgyra vagy komponensre „céloz” (aim camera), míg a Shift + A parancssal megpróbálja a látómezőt is ráigazítani (tapasztalataim szerint ez nem igazán szokott sikerülni). Az X, Y, és Z gombokkal a kívánt koordinátatengellyel párhuzamos irányba állíthatjuk a kamerát (shifttel kombinálva az ellenkező irányt kapjuk), az O billentyűvel pedig az ortografikus (párhuzamos) és perspektívus vetítés között váltogathatunk. Ezzel a néhány parancssal kiváltható a hagyományos négy nézetablakos megjelenítés; bár ha egy-egy műveletet egy időben több nézetből is szeretnénk ellenőrizni, arra sajnos egyelőre nincs módunk.

Magát a kamerát a középső egérgombbal „indíthatjuk”, ilyenkor a program másik módba kapcsol. Az egér mozgásával forgathatjuk a kamerát az

aktuális (az A-val kijelölt) középpont körül; bal gombbal a változtatásokat nyugrázhatjuk, a középső gombot lenyomva tartva pedig zoomolhatunk. A jobb egérgombbal elvethetjük a változtatásokat, a Q gombot lenyomva pedig forgatásról scrollozásra kapcsolhatunk. Elsőre ez a kamerakezelés mindenképpen szokatlan lesz, de idővel belerázódik az ember, és egész gyorsan lehet vele dolgozni.

A fő 3D-s ablak igen fontos szerepe még, hogy a modellezési funkciók többsége az innen elérhető (szintén környezetérzékeny) jobb-klikk menüben található. Az aktuális szelekciótól függő parancsok közül bal gombbal választhatunk, ami néha további almenüket eredményez. Fontos tudni, hogy alapértelmezés szerint a parancsok egy része le van tiltva, ezek engedélyezéséhez az Edit/Advanced Preferences menüből engedélyezni kell az Advanced Menu opciót.

Az utolsó fontos elem az imént említett menüsor; az eszközök egy része, valamint a konfigurációs beállítások és persze a szokásos file-műveletek találhatóak itt. Fontos, hogy minden parancshoz rendelhetünk billentyűzetkombinációt; ehhez vigyünk a kurzort az adott parancsra, és nyomjuk le az Ins gombot, majd a kívánt billentyűt. Emelítem még az Outliner és Objects ablakot; ebből egyelőre az utóbbi a fontos, ahol a tárgyak között válogathatunk, hide-olthatuk őket stb.

A program egyik komoly erőssége a szelekciók intelligens és gyors kezelése. Alapértelmezésben a Geometry ablak toolbarján vagy a V, F, E, B gombokkal váltogathatunk a komponens módok között; de a Preferences menüben bekapcsolható a Smart Highlighting opció is, amelyik lényegében egyszerűen aktiválja az első három. A nézetablakban látható tárgyak fölé helyezve a kurzort az automatikusan megvilágítja az alatta lévő komponenst, amelyet

bal gombbal választhatunk ki. A bal gombot folyamatosan lenyomva tartva több elemet is kiválaszthatunk, valamint van Window selection is: lassó viszont egyelőre sajnos nincs. A szelektáció törlésére a Space gomb szolgál; a komponensek közötti konvertáláshoz pedig elég csak átkapcsolnunk. Menüből vagy billentyűzetparancssal lehet a szelekciót növelni, edge loopot vagy edge ringet szelektálni stb.

A másik nagyon komoly képesség pedig a transzformációs műveletek és koordináta-rendszerek kezelése; minden ilyen funkció a jobb-klikk menüben található. Gyakorlatilag minden mozgítás/forgatás/nagyítás művelet esetén használhatjuk a referencia-koordináta-rendszer tengelyeit (X, Y, Z), a képernyő koordináta-rendszerét, az éppen kiválasztott komponens normálvektorát, vagy, és itt kezdődik az igazi móka, jobb klikket nyomva a kívánt műveleten szabadon határozhatunk meg tetszőleges irányt a jelenben található tárgyak, komponensek kijelölésével. Például, elforgathatunk egy végtagot úgy, hogy kijelölünk két vertexet így meghatározva egy forgástengelyt (a két vertexet összekötő egyenes). Mindehhez a ráadás a Magnet műveletek támogatása, ami leginkább a Maxos Soft Selectionre hasonlít; ilyenkor az adott parancs nem csak a kiválasztott komponensre hat, hanem folyamatosan gyengülő intenzitással a körülete lévőkre is kifejti hatását.

Mindezek a funkciók együttesen nagyon leegyszerűsítik és felgyorsítják a modellezés leggyakrabban ismétlődő feladatait, így a Wingsszel igen hatékonyan lehet modellezni. A következő rovatban egy egyszerűbb object elkészítésén keresztül átvesszük a Wings munkamódszerét és a főbb eszközöket is; addig pedig a bátrabbak nyugodtan installálják az aktuális verziót a CD mellékletből. ■ **LY**

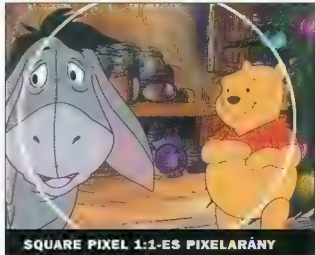
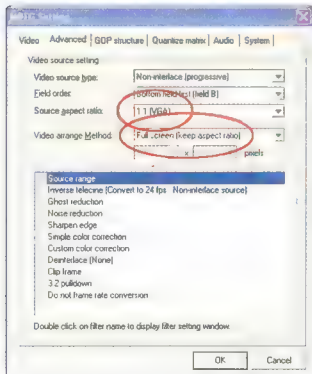


MÉG MINDIG AC3. Legutóbb szépen belenyúltunk a tutiba. Az AC3-as hangú AVI fájlokkal azóta is bajlódok, bár a legtöbb versenyző ott bukta el a dolgot, hogy vagy nem tudta megszerezni az omni-nózus codecet (bár túlzás lenne codec névvel illetni az egyik népszerű szoftveres DVD-lejátszó programból kiválasztott filtereket), vagy rosszul telepítette fel ezt. A megszerzésben nem tudok segíteni, a codec – említett fél-illegális volta miatt – nem közzétehető, nem tehetjük ki CD-mellékletre és webre sem. Megszerezni azonban nem olyan nehéz, a <http://dvd.box.sk> és www.doom9.org oldalról kell elindulni, így hamar rálelhetek. A telepítés nem nehéz, az egészet be kell másolni a (W98 vagy ME) rendszer System avagy (W2K és XP esetén) System32 könyvtárba, és W98/ME alatt a BAT, W2K/XP alatt a CMD kiterjesztésű állományt kell indítanunk a telepítéshez. Előfordulhat, hogy Microsoft figyelmeztetést kapunk telepítés közben, hogy az MS által nem jóváhagyott, nem tesztelt filter telepítünk, ezt kéri figyelmen kívül hagyni.

Ha az AC3-as hanggal megáldott AVI fájlok lejátszása ezek után sem megy MediaPlayer alatt, akkor passz, nincs több ötletem, de ha amúgy is csak VCD vagy SVCD lemez szeretnél gyártani belőle, akkor a codec nem is kell, ugyanis – mint ahogy a múltkor megbeszéltük – a Nandubbal történő kibányászás során erre nincs is szükség.

FOGLALOMZAVAR [MÁR MEGINT]. Sokan ott tartanak meg az AVI fájlok VCD/SVCD-formátumra történő konvertálása során, hogy milyen képarányt, illetve pixelarányt kell megadni a forrás- és a célállomány paraméterezésekor. Itt felmerült két fogalom: képarány, illetve pixelarány. A kettő nem ugyanaz, sokan nem is tudják, mik ezek, vagy jócskán keverik a kettőt. A képarány esete a könnyebb, mert gyakorlatilag azt mondja meg, hogy a televízió, vagy egyéb megjelenítő eszközön milyen arányú a látható kép szélessége és magassága. A hagyományos televíziós megjelenítés a 4:3 arányt használja, de újabban a 16:9-es készülékek is kezdenek elterjedni, ami különösen házi mozi célokra alkalmas. A 16:9 számunkra most nem érdekes, később még visszatérünk rá. A pixelarány már bonyolultabb eset. A számítógépes megjelenítőknél a pixelarány 1:1, azaz a pixeleket olyan képpontoknak tekintjük, amelyeknek szélessége és magassága megegyezik, tehát (gyk.) négyzetek. A televízió azonban ez nem így működik. A TV-n látható képpontok – a televíziózás kezdeti időszakába visszamutatott technológiai félmegoldások és kényszerűségek folytán – inkább vízszintesen elnyújtott téglalapok, mintsem egyenlő oldalú négyzetek. Sajnos a legtöbb tömörítő program is hajlamos keverni a képarányt és a pixelarányt fogalmait, pl. a TMPGEnc is ugyanabban a lenyítható menüben tünteti fel mindkettőt, ezért fokozottan figyelniünk kell beállításokra. Mit jelent ez? Vegyünk egy egyszerű esetet. Van egy

képünk (vagy videó anyagunk), amely a monitoron megfelelő arányokkal látszik. Legyen ez a kép (vagy videó) a PC-n 768x576 pixel felbontású. A TV felbontása viszont 720x576. Ha az eredeti, 1:1-es, PC pixelarányt megtartanánk, és úgy konvertálnánk át az anyagot a televízió esetében használatos 720x576-os felbontásra, akkor a TV-n rossz lenne a végeredmény (2. kép)! Mit kell tennünk? Az eltérő pixelarány miatt úgy kell a PC-n használni, 768x576-os anyagot átméretezni, hogy NEM tartjuk meg az eredeti képarányt, hanem hagyjuk torzulni a felbontás diktálta mértékben. A PC-n nézve persze ez torz (az 1. képen látszik a különbség), de a TV-n majd így lesz tökéletes! Ha valaki veterán videó, az képes a TV-s pixelarányával dolgozni PC-n (a kis torzulás nem zavarja). De szerencsére a szerkesztő programok leggyakrabban képesek arra, hogy a szerkesztési munkák során 768x576 felbontásban engedjék dolgozni a felhasználót. Így a szerkesztés alatt 4:3-as képet látunk, és a program a végén konvertálás (kifűrés vagy tömörítés) során konvertálja át az anyagot az úgynevezett Square Pixel PAL formátumra (768x576) a valós PAL TV felbontásra (720x576). Miért fontos ez nekünk? Egyrészt azért, mert sokan megjednek, amikor a TMPGEnc tömörítőben látjuk a készülő MPEG állomány elő-

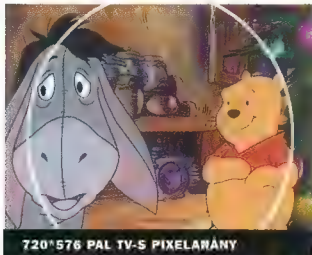


SQUARE PIXEL 1:1-ES PIXELARÁNY



nézeti képét, és az torz, kicsit függőlegesen nyújtottnak tűnik (ugyanúgy, mint az 1. kép!). Semmi baj, a TV-s és a PC-s megjelenítés eltérő pixelaránya miatt látszik így. Másrészt a VCD/SVCD készítőkor sokan nem tudják, hogy a forrásként megadott AVI állomány képe valójában milyen paraméterekkel rendelkezik, pedig ugye az MPEG tömörítőnek meg kell adunk pár fontos paramétert.

A BEÁLLÍTÁSOK. Tegyük fel, hogy van egy 640x352-es felbontású AVI állományunk, amelyik 25 kocka/másodperc sebességgel perog le. Na kérem, ilyenkor jön az első hiba, amikor nagyon sokan azt gondolják, hogy ez 16:9-es állomány. Ók, a hasznos képanyag aránya megközelítőleg valóban 16:9-es, de ettől még nem lesz nekünk 16:9-es VCD-nk, vagy SVCD-nk, tehát nem szabad ezt beállítani a tömörítőben, mert olyan torz végeredményt kapunk, mint a huzati! Az ilyen alul-felül (a fekete csíkok leválasztásával) csönkített AVI álló-



mányt úgy kell tekintenünk, mintha 4:3-as képarányú, 1:1-es pixelarányú (azaz VGA 1:1) anyag középső sávja lenne. A tömörítőben tehát ugyanígy kell kezelni, és akkor a TMPGEnc alul-felül majd ki-pótolja fekete csíkokkal a hiányzó részt! A 2. képen látható, hogy milyen beállítást kell használnunk. A Video source type legyen Non-Interlaced (progressive), hiszen az AVI fájlunk progresszív, azaz teljes képkockákat és nem félképeket (mint a TV rendszer) tartalmazó állomány. A Field order ezek után lényegtelen, nem kell vele foglalkozni. Ezzel elérkezünk a Source Aspect Ratio menüponthoz, amely - mint említettem - sikeresen keveri a képarány- és pixelarány-beállítást, de szerencsére már kitárgyaltuk, mit kell tennünk. Bár az AVI állományunk látszólag 16:9-es film, de mi az 1:1 (VGA) beállítást jelöljük ki! Mert a forrás AVI fájlunk alul-felül megcsönkített, viszont logikailag 4:3-as képarányú, de 1:1-es pixelarányú forrásnak minősül. Minden más beállítás eltorzítaná a végeredményt! Nagyon-nagyon fontos még a Video Arrange Method, rendszeresen itt szűrjüket el. Itt lehet beállítani, hogy a sikeresen beparaméterezett forrásállomány képe hogyan kerüljön rá a VCD/SVCD anyagra. Természetesen minél jobban szeretnénk kitölteni a rendelkezésre álló képtérletet, ezért feltétlenül a Full Screen (Keep Aspect Ratio) beállítást kell használni, amelynek köszönhetően a program a lehető legnagyobb méretben, de még a kép eredeti arányait tiszteletben tartva pozícionálja az anyagot. A TMPGEnc okos program, tudja, hogy a TV-s pixelarány és a megadott 1:1-es

pixelarány nem egyezik, ezért a tömörítőskor úgy konvertálja a videót, hogy a végeredmény TV-n megtekintve tökéletes legyen! Nem szabad megjedin, ha a preview-t látván (3. kép) a készülő film egy kicsit függőlegesen torz lesz! Ha meg akarsz győződni róla, hogy nagyjából miképp néz majd ki a televízió, akkor állítsd be a preview-t valami 4:3 arányú felbontásra, akkor látdod majd az igazi végeredményt!

MIÉRT RÁNGATÓZIK A HÉPP. Újabb kedvenc kérdés. Minden bizonnyal azért, mert nem megfelelő videós szabványt használtunk a VCD/SVCD készítésekor. Nem bonyolult, van nekünk ugyebár PAL és van NTSC választási lehetőségünk. Ha a filmünk (AVI állományunk) 25 kocka/másodperc alapú, akkor PAL VCD-t kell készíteni belőle, ha 23,975 kocka/másodperc alapú, vagy az érték néhan 30 körüli, akkor NTSC-t. Utóbbi esetén továbbá ki-buktatók is akadnak, de erre jelenleg nem tudok kitérni. Mindenki követeli, hogy lépünk tovább az SVCD felé, de a VCD-készítéssel kapcsolatban is tengernyi kérdés érkezik, szóval egész egyszerűen nem merek addig felebb ugrani, amíg az alapok nem mennek (igen, mint egy alapos tanár bácsi, úgy csinálom, hehe).

MIÉRT HOCHÁSODIK A HÉPP. Sajnos a VCD szabvány által használatos MPEG-1 nem túl jó minőségű, különösen ilyen korlátozott sávszélességgel. Mozgalmasabb jeleneteknél a kép minősége könnyen romolhat, a mozgás kockásodik, a tárgyak fodrosak, objektumok az élek mentén, nagy fényváltozások torzítják a színeket stb. A VCD korlátjai szűkesek, de azért van remény. Mindenkinék ajánlom szíves figyelmébe a múltkorában már kitárgyalt tömörítési paraméterek közül a Motion search precision menüpontot. Ugyanis itt tehetjük meg a legtöbbet, hogy az elkészült VCD ne moslék, on-line videós közvetítésre legyen használható, hanem halványan filmes jellege legyen némileg emlékeztetve az eredeti mozgófilm alkotására (hehehe). Igen, tudom, még a P4-es gépek is nagyon lelassulnak, ha itt a legmagasabb minőséget állítjuk be, de jó munkához idő kell. Érdemes északra hagyni a VCD/SVCD tömörítést: amíg alszunk, a gép jótékonyan elvégzi az előre beállított munkát. Reggel aztán kávé sem kell majd a magas vérnyomáshoz, amikor arra eszmélsz, hogy a 10 órás tömörítési feladat végeredménye torz képarányú, kockás MPEG fájl, amelyet ráadásul egyetlen CD-író program sem fogad el szabványos alapanyagként. Hja kérem, figyelmesen kellene olvasni a cikkeket :-).

REMÉNVEK, TERVEK, BÚCSÚ. Legközelebb már tényleg megpróbálunk kiírni egy VCD-t, és végre valahára belecsapunk majd az SVCD-készítés gyönyöreibe. Készüljetelek fel, többször nem tárgyalunk végig minden VCD-s dolgot, jön az igazi mélyív!

■ PETER

HARDVER

A mostani cikkben tuninggal foglalkozunk. Kivételesen nem a processzorunkat fogjuk eddig nem látott mágasságokba húzni, hanem az operációs rendszerünket fogjuk megszabadítani minden felesleges csili-villitól.

Miután a Windows XP megállíthatatlanul terjed, és egyre több előnye mutatkozik a többi Windows-változathoz képest, érdemes mindent megtenni azért, hogy ez a meg lehetőségen sok erőforrást zabáló oprendszer zökkenőmentesen fusson a gépünkön. Az XP minimális hardverigénye – szemlém – 1GHz-es proci és 256 MB memória. Ahhoz, hogy valóban jól kúfussa magát, kell egy legalább 1,5 GHz-es proci és 512 MB ram. Tudom, tudom... mindenkinek van egy ismerőse, aki azzal dicsekszik, hogy a Pentium I 166-os gépén, 64 mega rammal primán fut az XP. Én elhiszem. De ha valóban használni is akarjuk a gépet, akkor bizony az ajánlott hardverigényhez kell alkalmazkodnunk. Kezdjük legelőször az installálás menetével. Ha valaki nem akar NTFS fájlrendszert, az egy bootmezettel particionálja, és formázza meg a winchestert 32 bites fájlrendszerre, mert egyébként az XP csak NTFS fájlrendszert fog felajánlani telepítéskor. Az NTFS-nek vannak vitathatatlan előnyei a 32 bites fájlrendszerrel szemben, de én mégis az utóbbit ajánlom mindenkinek. Az NTFS rendszer Dos alól csak különféle trükkökkel érhető el, ha esetleg több winchestert használunk, illetve több winchesterről bootolunk, biztosak lehetünk abban, hogy az NTFS winchestert például Win98 alól nem fogjuk látni. Egy szó, mint száz, maradjunk a FAT32 mellett. Ha netalántán a formázás során véletlenül kiadtuk a /s parancsot is, az az a formázóprogram rendszertípusokat is másolt a winchesterre, ezeket az XP installálása előtt feltétlenül töröljük le, mert az XP azt fogja hinni, hogy a gépen van Win98 is, és ennek megfelelően kialakít egy bootmenüt, amelyben választhatunk a nem létező Win98 és az XP között. Mielőtt belekezdünk az XP installba, mindenképpen szedjük le a legújabb chipsetdrvnt – az Intel inf –, az Intel Application Accelerator és az XP Service Pack 1-et is. A chipsetdrvnt feladata az, hogy az oprendszer megismeresse az összes alaplap hardverleletet, az application accelerator pedig az IDE vezérlőket kezeli kiválóan.

Ha a formázással megvagyunk, akkor CD-boot, és indulhat az XP install. Miután ez kész, jöhet az Intel inf, és az Application accelerator, majd telepítsük azokat a meghajtóprogramokat, melyeket az XP nem tartalmaz: gyári videóvezérlő-meghajtó stb. Most pedig jöhet a borzalmak éjszakája, csinálunk egy tisztességes, gyors oprendszert.

Sokunknak nem tetszik a Windows XP csillogó-villogó, színes, animált külseje, háttere, gombjai, menüi, ablakai. A Windows XP alapértelmezett külsejét megváltoztathatjuk, hogy úgy nézzen ki, mint a jól megszokott Windows 98.

1) Jobb klikk az asztalra, majd válasszuk a Tulajdonságokat.

- 2) Klikk a Megjelenés fülre.
- 3) Az első legördülő menüben (Ablakok és gombok) válasszuk a „Windows Classic” stílust.
- 4) Nyomjuk meg az Alkalmaz gombot, majd az OK-t.

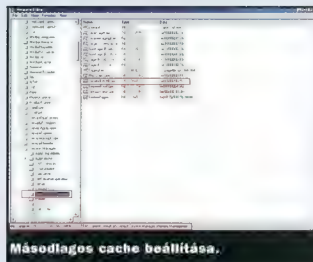
Az XP Start Menüje maga a rémálom. Ha a régi stílusú Start Menüt szeretnénk visszakapni, akkor:

- 1) Jobb klikk a Tálcára>Tulajdonságok.
- 2) Válasszuk a „Start Menü” fület.
- 3) Itt csak egyszerűen kattintsunk a „Klasszikus Start Menü” gombra.
- 4) Válasszuk a mellette található Testreszabás gombot, majd a listában keressük meg a Testreszabott menük használata sort, és vegyük ki a pipát előtte a dobozból. Nyomjunk „OK”-t.

Az általános teljesítményt, a menük sebességét nagyon növelhetjük, ha eltüntetünk mindenféle erőforrást, mint pl. az árnyékok, átlátszások stb.

- 1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válasszuk a Tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer).
 - 2) Klikk a „Speciális” fülre.
 - 3) Válasszuk a „Beállítások” gombot a teljesítmény alatt.
 - 4) Itt válasszuk a „Legjobb teljesítmény”-t
 - 5) Nyomjuk meg az Alkalmaz gombot, majd az OK-t.
- A Windows XP nem ismeri fel az 512 KB másodlagos cache-memóriával rendelkező processzorokat. Ilyen például az Intel Pentium 4 Northwood. Amennyiben biztos vagy benne, hogy ilyen processzorod van, csinál a következőket:
- 1) Start>Futtatás, írjuk be: regedit (esetleg regedit32, ha Windows NT-t használts).
 - 2) Keresd meg a következő utat: HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Control\SessionManager\MemoryManagement
 - 3) A jobb ablakban keresd meg a SecondLevelDataCache bejegyzést, és kattints rá duplán.
 - 4) Válassz a decimális típust.
 - 5) A mezőbe írd be a CPU-L2 cache-ének pontos méretét Kbyte-ban.
 - 6) Zárd be a regeditet, és indítsd újra a számítógépet.

Ezt a módosítást kizárólag csak a Northwood procik esetén célszerű végrehajtani. A Rendszervisszaállító vizsgálja, hogy úgy nézzen ki, mint a jól megszokott Windows 98.



szaállítja a számítógépet egy korábbi időpontban elmentett konfigurációját, de ez helyet és sok rendszererőforrást igényel. Kapcsolod ki.

- 1) Jobb klikk a Sajátgépre, és válasszuk a tulajdonságokat (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer>).
- 2) Klikk a „Rendszervisszaállítás” fülre.
- 3) Válasszuk a „Rendszervisszaállítás” títlása minden meghajtón”.
- 3) Nyomjuk meg az Alkalmaz-t, majd az OK-t.

Ismét gyorsabbá tesszük az XP-t, beállítjuk mappáinkat a legnagyobb teljesítményre.

- 1) Start>Beállítások>Vezérlőpult>Mappa beállításai.
- 2) Az „Általános” fülön válasszuk a „Klasszikus Windows-mappák használata” opciót.
- 3) Ugyanitt válasszuk a „Klasszikus Windows Asztal használata” opciót.
- 4) A „Mappák tallózása”-nál válasszuk a „Minden mappa ugyanabban az ablakban nyílik meg”
- 5) A „Nézet” fülön a következő opciók elől vegyük ki a pipát:
 - Hálózati mappák és nyomtatók automatikus keresése,
 - Ne gyorsítótárazza a miniatűröket,
 - Mappaablakok indítása külön folyamatként,
 - Mappák és asztali elemek előugró leírásainak megjelenítése.
- 6) Kattintsunk a „Kapcsolat nélküli fájlok” fülre és töröljük a kijelölést (a pipát, ha van) a „Kapcsolat nélküli fájlok engedélyezése” elől.

Az elképzelés nem rossz, hogy időnként a Windows emlékeztessen: jó lenne már felülni a netre az XP frissítéséért, de a teljesítmény érdekében elhagyjuk ki.

- 1) Jobb egérgombbal klikk az asztalon lévő Sajátgépre>Tulajdonságok (alapértelmezett XP stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer)

FÓRUM

2) Az „Automatikus Frissítések” fülön válasszuk az „Automatikus frissítés kikapcsolása” opciót.

Engem kimondottan zavarnak a Windows hangjai: elindítom, zenél, kattintok, hangot ad. Fogyalják a memóriát, ezért minél kevesebb van belőlük, annál jobb. Szerintem senkinek sem kellene, ezért hát a kukába velük!

- 1) Start > Beállítások > Vezérlőpult > Hangok és Multimedia.
- 2) A Hangok fület választva tiltsuk le a hangokat: válasszuk ki a „Séma” legördülő menüből a „Nincsenek hangok” opciót.

Ismét helyet és erőforrásokat takaríthatunk meg. Jobb, ha letiltjuk a következőket, nem kellene!

- 1) Jobb kattik az asztalra majd Tulajdonságok, ezután válassz a „Képernyőkímélő” fület
- 2) Nyomjuk meg az alatta található Energiaelátás gombot.

- 3) Az Energiaigazgatóképzési sémák fül alatti 3 opciót „Soha”-ra állítsuk.

- 4) A Speciális fül alatti összes dobozból távolítsuk el a kis pipát.

- 5) A Hibamérési fülre kattintva vegyük ki a pipát a „Hibamérési engedélyezése” dobozról.

- 6) Az UPS alatti fülön a beállításokat hagyjuk úgy, ahogy vannak. Ha nincs szünetmentes tápegységünk, akkor a szolgáltatást tiltsuk le.

A Messenger tényleg bosszantó, ha nem használjuk. Mindig automatikusan betöltődik, és eltávolítani sem túl könnyű. Így írhatjuk ki, ha nincs fenn az XP Service Pack 1.

1. Start>Futtatás
2. Írd be: rundll32 advpack.dll,LaunchINFSection %windir%\INF\msmsgs.inf,BLC.Remove
3. Nyomjunk egy OK-t, és a Messenger a múlté.

Amikor egy alkalmazás vagy maga az operációs rendszer hibát generál, akkor az XP felajánlja, hogy elküldhetjük a hibát a Microsofthoz további elemzésre. Ha nem szeretnénk ezt az ablakot többször látni, akkor tegyük a következőt.

- 1) Jobb egérgombbal kattints a Sajátgépre, (alapértelmezett Start stílusnál Start>Vezérlőpult>Rendszer) majd válasszuk a Tulajdonságokat.

- 2) A Speciális fület választva kattints a Hibajelentés gombra és jelöljük ki a tilítását, de tegyünk pipát a „A kritikus hibákról azonban értesítést kérek” négyzetbe.

Alapértelmezett beállításként 60 naponta lefut az asz-

taltakarító varázsló, amellyel a nem használt ikonokat távolíthatjuk el az asztalról. Én nem szeretem, ha helyettem ügyködik valami a gépen. Ha valami nem tesz szik, leszedem én magam.

- 1) Jobb egérgombbal kattik az asztalra>Tulajdonságok
- 2) Az Asztal fülön az Asztal beállításai gombra kattints.
- 3) Itt kapcsoljuk ki a varázslót.

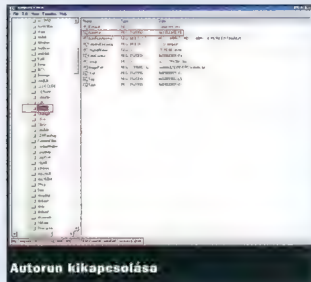
Veszélyes vizeken járunk ezért légy nagyon körültekintő a következőkben! A Windows működések számunkra láthatatlanul sokféle szolgáltatást elindít, melyek elengedhetetlenek a működéséhez, de sok ezek közül felesleges. Az alábbiakban felsorolom, hogy mely szolgáltatásokat kell letiltanunk. Ezen kívül is találhatunk még szolgáltatásokat, de azokat HAGYJUK ÜGY, AHOGY VANNAK! Mielőtt leállítjuk a szolgáltatást, olvassuk el, hogy mi van a „Leírás” mezőben, és ha úgy ítéljük meg, hogy szükségünk van a szolgáltatásra, akkor ne állítsuk le!

- 1) Start>Futtatás>services.msc
- 2) Az alább felsorolt szolgáltatásokat Tiltott-ra kell állítanod; ha már úgy vannak, hagyd őket békén. Úgy változtatod meg a szolgáltatás indítási típusát, hogy a szolgáltatásra jobb kattik, majd Tulajdonságok. Az indítási típusnál pedig kiválasztod, hogyan is akarod indítani a szolgáltatást.

- Automatikus frissítések
- Biztonsági frókkezelő
- CD-égető COM-szolgáltatás
- Feltöltéskezelő
- Hálózati DDE
- Hálózati DDE DSM
- Hibajelentési szolgáltatás
- Hordozható adathordozó sorozatszám
- Indexelő szolgáltatás
- Intelligens kártya
- Intelligens kártya segítője
- IPSEC szolgáltatás
- Konfigurációnmentes vezeték nélküli hálózati
- Kompatibilitás a gyors felhasználóváltáshoz
- Követ ábrnyékmásolása
- Működésbejelentkezés
- Nyomatékosító-kezelő
- Rendszer-helyreállító szolgáltatás
- Riasztás
- Súlyos és támogatás
- Számítógép-tápellátás
- Szünetmentes tápegység
- Távoli asztal súgó-munkamenetének kezelője
- Távoli asztal megosztás
- Távoli rendszerleíró adatbázis

- TCP/IP NetBIOS támogató
- Teljesítménynaplók és riasztások
- Telnent
- Terminálszolgáltatások
- Útválasztás és távértés
- Vágókönyv
- WebClient
- WMDM PMSP szolgáltatás
- WMI teljesítményadapter

Néha eléggé idegesítő dolog, hogy ha berakunk egy CD-t, és van rajta autorun.inf, akkor ez elindítja a rajta lévő programot. A megoldás: tiltsuk le! A beállítást a következőképpen változtathatjuk meg. 1. A Registry Editorral nyissuk meg a HKEY_LOCAL_MACHINE\SYSTEM\CurrentControlSet\Services\CDRom nevű kulcsot. 2. Az AutoRun nevű, DWORD típusú bejegyzés értékét változtassuk 0-ra.



Az XP Service Pack 1 telepítése után lehetőség nyílik nem használt XP összetevők eltávolítására is. A végképp meg akarunk szabadulni a Messengertől, akkor rajta.

Start>Beállítások>Vezérlőpult>Programok hozzáadása és eltávolítása

Windows összetevők

Szedjük ki a pipát az Indexelő szolgáltatás, az MSN Explorer és a Windows Messenger elől.

És végül, de nem utolsósorban ne feledkezzünk meg régi barátunkról, az msconfigról. Indítsuk el, - Start > Indítás > msconfig - és az automatikus indítás fülén nézzük meg, milyen programok indulnak automatikusan. Szépen ki lehet szedgetni pl. a Gator, a GainTrickert és sok más egyéb, haszontalan programot.

Ha mindezzel készen vagyunk, dőljünk hátra, és élvezzük munkánk gyümölcsét. Gyors, stabil, saját kezűleg testre szabott XP-t. ■ OLD MAN

Csökkön. Gyors lesznek és kíméletlen, legálábbis ami a szokásos felesleges bevezető kivégését illeti. Nem történt semmi. Illetve történt, csak nem olyan, aminek itt nagyon örülnöm kellene, illetve nagyon meg kellene osztoznom veletek. Talán az egyetlen valamirevaló hasznos és fontos információ, hogy ez itt a levő, de ezt a legutóbb már úgy is bejelentés nélkül tudtátok, szóval talán akkor ezt sem nagyon bencolagattam tovább. Jöjjön tehát, aminek jönnie kell.

UTÁNPÓTLÁS VÁLOGATOTT. Hello! Tudom, hogy nem szeretted, ha olyan levelet kapsz, amelyet továbbítanod kell, de mivel nem tudom, kinek írjak ez ügyben, szeretném, ha az illetékesnek továbbítanád a levelet. Köszönöm. Az lenne a kérdésem, hogy lenne-e lehetőség arra, hogy egy kb. 1 oldalas cikket, amelyet megírtam elküldjék, leközöljete az újságban egy online játékról, amit még sehol se láttunk népszerűsíteni, és szeretnék ezen az úton népszerűsíteni. Egy focimanagerről van szó. Előre is köszönöm a választ. ■ **DÁRDY GÉRELY**

Mindenféle van lehetőség, elvileg még arra is, hogy valakinek a hozzánk érkező legelső cikkét is leközöljük, ha annak első oldalasától is lemegegynék hidd, és további két napon keresztül kéjesen vigyorgva emlékeznék a cikk által okozott kéjhömpölyre. Ez ritkán következik be. Viszont elmondom nektek, hogy miképpen lehet valakiből cikkíró itt nálunk kitaró munkával. Először is nem árt képből, sőt nagyon képből lenni abban a témában, amelyikről írni szeretnétek, ezt talán mondanom sem kell. Nem árt, ha jó barátságban álltok a magyar nyelv szabályaival, van stílusérzetek, ha egyéniségek vagytok, ha nem szedtek fogalmazásgátlót, van néminemű önkritikátok, valamint az egyszerű tömönatoknál némileg cizelláztokban tudtok írni. Ha ezekkel hadlábban álltok, akkor csak a levorzerkesztőt megastatúszj juthattok, itt azonban pillanthyallg felvétel nincs, tehát mondom tovább. A megírt cikket, illetve cikkeket a nálunk futó Kikkiről Pályázat keretében el kell juttatnotok valahéig a szerkesztőségben. Erősen javaslom, hogy a kismellett boldog áldozat erre a célra Lily legyen (lily@lpm.hu), egyrészt azért, mert ezzel jelenleg ő foglalkozik, másrészt azért, mert jelenleg őzel ő foglalkozik, harmadrészt pedig azért, mert jelenleg őzel ő foglalkozik, és még tudnék felhozni egy pár ilyen nyomós érvt. Szóval, ha a művek hozzá megérkeznek, azt itt jól megnézzük, felvesszük utána az íróval a kapcsolatot, innentől kezdve pedig erősen személyre szabott a továbblépés. Általában a CD-mellékre kerülnek fel a friss szerzők cíkkai, innen a legjobbak közül választjuk ki azokat, akik a papír újságba is publikálhatnak. Dióháiban úgy gondolom, talán ennyi elég ahhoz, hogy elrettentsetek titeket; de ha mégis úgy gondoltok, hogy megpróbálkoztok ezzel az erőpróbával, hát annak nincs akadálya, sőt, örülünk neki. Sosem lehet azt tudni, lehet akárhóbb a jövő évek kedvenc cikkírója. <Itt szeretnék szólni, hogy aki ezt már megtette, és nem válasszoltam, reagáltam, vagy leveleztem, de utána elhanyagoltam, írjon újra, mert volt némi gondom a vinyómmal és eltűnt „néhány” pályám, levél és egyéb nyafalánságok. Köszli Lily>

WAREZ CD. Hall! Nos, lenne egy kérdésem. Mit gondolsz Te a crackerekéről? Mert szerintem nem

olyan „rosszak” ők, mint egyesek lefestik. Hisz a warez csapat azt csinálja, hogy egy játékot, vagy más szoftvert ellőp, és feltűn. Majd összevágja (kiszedi az átvezető animációkat, a hangokat...) a szoftvert, és felrakja a warez site-ra letölthetővé téve, ingyen és bérmentve. Meg az embernek joga van kipróbálni először a progit, mint az autókál. Ott is van próbavezetés a vásárlás előtt, vagy mi. Vagy gyűnk zsákbamacska??? Meg ha az embernek tetszik egy prog, akkor úgy is megveszi a készítőny, meg a support miatt... Ha meg nem tetszik, akkor meg hopp, 9990 Ft az ablakon egy rossz játékról. Tulajdonképpen azért „doigznak”, hogy az ember kipróbálhassa azt, amit venni akar, igaz, egy kicsit hiányosan. Neked erről mi a véleményed? ■ **GASH ALIAS VARUL**

Nemnemnemnem, tipicpit rosszul közelítesz a témához. Az áltálad említett célra a forgalmazók és a fejlesztők által kiadott demó verziók szolgálnak, legálábbis erre szánják őket. Úgy gondolom, hogy ezek alapján a legtöbb esetben elég jól el lehet dönteni, hogy az adott program érdekel-e a továbbiakban, avagy még a levebbe. További segítségnek pedig ott vannak az újságickek, a tesztek, azok is segíthetnek a döntésben. Normális módon így kellene ennek működni. A jószágos crack, az bizony nem azért csinálja, amit csinál, amiért te gondolsz. Nem is feltétlenül anyagi haszonzsorzés céljával csinálja, amit csinálnak: a programokat feltűn, illetve másolhatóvá tenni, ha más nem is, de legálább kihívás, erőfítogatás, és van, akinek ez fontos. Nyilván ezzel a tevékenységükkel kárt okoznak vagy okozhatnak a forgalmazónak, de itt a kép már kicsit árnyalódik, hiszen egyáltalán nem biztos, hogy ha egy program nem lenne elérhető tört változatban, akkor azt megvenné, aki amúgy a tört verzióval játszik. Vagy azért, mert annyira megőse jön be, vagy azért, mert nem engedheti meg magának, tők mindegy, hogy valószínűséggel az ilyen emberek zsebéből pénzt bizony nem húznának ki a szerző szoftverdobában. Ettől függetlenül, amit tesznek, illegális (legálábbis ha közzéteszik, de sok esetben a licenc alapján a program szöveincálása is számíthat már annak), a tört programok használata szintén nem kitűntetőndő cselekedet, ne is várd tőlem, hogy iltésem esszék őket, igaz, egyértelműen elítélni sem tudok érte senkit. Hozzáteszem, a kiadókról sem zengedezek dicsőhimnuszokat, az esetek nagy többségében nincs miért...

ROHARUAK... Szasz, Braz. Érdekes, hogy már kimentek a divatóból a 33 MHz-re és 66 MHz-re végződo processzorok. Kezdődött minden azsal a csűnye 1 GHz-es PIII-mal, majd ezután csak 100 MHz-esével növekedtek. Mintha csak tegnap lett volna a 486-os fénykora, és már nyakukon a 3 GHz. Vajon hova siet a világ? Mi lesz az a pont, ahonnan már nincs tovább? Vagy az ember tehetetlen, és nem elég neki a Doom 3 grafika? Ilyenné lettünk? Szar úgy... ■ **FARKAS BALAZS**

Hát ja. Vannak jó páran, akik a világot olyannak akarják megformálni, mintha egy marha nagy hipermarket lenne, ahol mindenki folyamatosan és gondolkodás nélkül tolja a kis bevásárlókocsiját, és szórja bele a tömémentlen mennyiségben előállított gagyit, mert a reklámban a szép trendű nőrök és trendi bácsik mosolyogva azt mondják, hogy az neki jó. Fogyasztói társadalom. Ez az emberi lét csúcsa, innen már nincs is tovább. Persze a technikai haladás nem baj, sőt na-

gyon hasznos dolog, a baj azzal van, hogy emelie az embereket tökéletesen hülyévé nevelik, akiknek már csak a legújabb, leggyorsabb, legnagyobb legakármibb kell, és akinek olyan nincs, azokat már emberszámba sem veszik. Pedig óket kéne erősen lefelfoizni, hogy ébressz. Meg azokat, akik az egész hisztériát keltik. Használjuk az újdonságokat észsel, de nagyon vigyázzunk, ne hogy az legyen az értékmérőnk és a fő értékrendünk, amit más akkor ránk erőszakolni. És akkor aztán hadd jöjjön a 10 glás proci, vagy akárm. (Amen - a törd.)

SMS. Hát ez a Törd. tényleg egy ókórál! ■ **PACI (SZANISZTÓ ISTVÁN)**
Ha nem az lenne, nem is szeretem ennyire. Pedig egyáltalán nem is szeretem. Ezerrel ekező ókórálát lenne? (ÉN kérek ölnözést! - a törd.)

HONOSÍTÁS. Hello Brazil! Gondoltam írok neked egy levelet, és megpróbálom emelni az értelmes levelek számát. Az egyik levrobban [pontosan nem emlékszem, melyikben, de az egyik nemrégiben] kérdezte valaki, hogy miért kellett magyarított játékról írni külön. Erre te válaszoltad, hogy bárcsak gyakran írhatnátok ilyenekről. Nem tudom, de gondolom, már hallottál róla, hogy vannak olyan emberek, akik önszántából megpróbálkoznak a játékok magyar fordításával... Igaz, hogy gyakran nem olyan minőségűek, mint a rendes, gyárilag fordított változatok [CD > Rovatok > Magyarítások alcíme: „Lokalizálás házi barkácseszközkekel...”], de néha ilyen hasznosnak tudnak lenni. Sőt, vannak néhányan, akiknek lehetőségük van, és eléggé kitaróak ahhoz, hogy magyar hangokat is felvegyenek hozzájuk. [Például az Unreal Tournament pont a magyar hangjai miatt szerettem meg, de azt nagyon].

Igen, az igazán nagy rajongók nagyon sok dologra képesek. Nekem nagyon szimpatikus, hogy ilyeneket csinálnak, nem csak azért, mert egyáltalán csinálnak valamit, és nem csak únek a seggükön, hanem azért, mert valóban, mint ahogy írtad is, segítenek vele másoknak. Kicsiny országunkban a kicsiny játékszoftver-forgalmazás olyan jelentékenen mértékű, hogy állig-alig veszik a fáradságot maguknak a cégek, hogy honosított verziót készítsenek. Pedig volt, aminek az eladását jelentékeny módon befolyásolta, hogy az emberek egyáltalán tudták használni. No, de ilyen apróságokkal nem is nagyon érdemes törődni. Vagy mégis? Hm. Csak annyi, hogy a readme-ben rendszerint bele szokott kerülni az, hogy tilos lefordítani. Én nem emlékszem olyanra, hogy emiat valaha valakit pereltet volna. Szerintem még róhejes is, hogy pereljenek azért valakit, mert valaki(k) önszántából lefordította(k), és azt elérhetővé teszük mások számára. Sőt, támogatni kellene ezeket az embereket, hisz a kiadók/készítők helyett fordítják le a programot! Tudod, hogy ez lehetetlen, de ha figyelembe vesszük, akkor még is kis reklam is van ebben.

Én sem tudok olyant felidőzni magamban, hogy egy magyar fordítás miatt akartak volna valakit piszkálni, nem is tartom ésszerű lépésnek. Az áltálad említett readme-beli tiltás is hülyeség, mondjuk, általánosságban nem lehet arról semmiért mondani, mindig a konkrét eset a mérvadó, mert ha a licenc csak azt mondja, hogy a módosított termék semmilyen garanciát sem vállal, hát jó, legyen. Megjegyezném újól, mint ahogy tettem már párszor, a szoftverekre általá-

ban sem vállalnak semmilyen garanciát a készítőik. Kíváncsi lennék, ha pl. egy nekik eladott autóra nem kapnának garanciát, hogy azt lehet használni, és tétellezzük fel, ki is derülne egy rakás baja a vendának úgy egy-két hetes korában, akkor mennyire lennének ki megértődek... Furcsa hozzáállás ez. Na mindegy, szerettem időm ide vagy oda, meglescsap örülni minden lelkes rajongó magyarátlás munkájának, és csak így tovább, én csak gratulálni tudok minden elvégzett ilyen jellegű munkához.

Meg látnak nálatok is kilátrást arra, hogy aki tudja, az támogassa a HunCraft csapatot, hogy be tudják fejezni a WarCraft3 magyar fordítását. Most lehet, hogy én voltam elmaradva, de nem emlékszem, de 1x nem kerülhetne fel a CD-re a teljes fordítás? Van egy olyan érzésem, hogy modellem nem fogom letölteni, mert úgy emlékszem, hogy még a SC fordítása is sok mege volt. Bye: ■ **SAXUS**

Nos, ahogy így elméstem az előbb a HunCraft honlapon, mind a magyarátlás, mind a kiegészítő küldetés 1-1 CD-nyi anyag, nem nagyon gondolnám, hogy mostanság ez lenne valamelyik számunkhoz a melléklet, arról már nem is beszélve, hogy az eredeti StarCraft is kell hozzá. Amit persze már keveske pénzért is meg lehet venni, de milyen jól mutatna egy teljes játékcsomag... Hopp, kezdek álmodozni, ébresztő.

SMS. Tudom, hogy a másik kedvenc játékod a StarCraft (volt '99-ben). Azóta lehet, hogy változott, de szerintem nem. Remélem, nincs helyes. Hida.

Azóta is szeretem, csak sosem játszok vele. :) Azon meg mindig nagyon meglepődök, hogy ti minden hülyeséget megjegyeztek.

GÖBLIHIHINSZ. Szasz Brabzatyó! Lenne 1 NAGY kéresem: Le tudnád nekem szendelni a Goblink 1-3 old végigjátásókat? Láttam az onlányon még régebben. Jaj igen: Törd, kor tessék rendszeren viselkedni. HA elküldöd, kapsz sörgyár-részvényeket. Csizsármorza: ■ **WEBMONSTER**

Megint buktam pár részvényecskét, fenébe. Sajnálattal kell közölnöm veled, illetve minden hasonló témakörben jelentkező egyenlő, hogy a régi lapozó tartozó régi online kiadvány tartalmából nem tudunk küldeni semmit, ugyanis az nem képezi a mi tulajdonunkat. Arról sajnos nem tehetünk, hogy azok már nem elérhetők, és helyette egy másik, ám igen khmm... igényes khmm... honlapot üzemeltet a másik kladó. Esetleg fölül kérhetek onnan anyagot, talán tudnak segíteni, de mondom még egyszer, hogy mi csak azt tudjuk adni, ami hivatalosan is a miénk. Jobb a békeség.

Viszont azt gondolom magamban, hogy ne szorakozzál már jóember, hát tők jó játszani a Goblinkszal, szerintem ne rontsd el a játékélményt azzal, hogy a leírás alapján végigrohansz rajta. Ama játékok köréből való a prol, amivel valóban érdemes játszani, és mivel elég időtóra a cucc, meg én is élvezetes és mókás benne, ha elrontod. Amúgy sem túl nehéz a játék, anno az amigás időkben még én is végigjonytam az első két részt, képzeltelhet, hogy akkor mennyire lehet bonyolult. :)

TÉLI VÉRSINE. Hi Brazil! Vers: Sűrű pelyhekben hulló hó Direktán nátd found na cső, ■ **FÜLES (BODOR TAMÁS)**

VALÓSÁGSÓ. Hali Brazil! Nem tudom, te hogy vagy vele, de én k*** unom a valóságoskat. Sőt mi több, nem is érdekel a TV. Sok szemét kommersz hülyeséget talolnak, a sok hülyegyerek meg becumia, oszt másról sem hallasz a suliban, hogy mi volt tegnap az 1ik ilyen show-ban. Szánalmas és egyben igénytelen dolognak tartom. Először még oké, de másodszor már leragott csont. Többet ér egy jó könyv és persze még jobb egy egészséges buli. Neked mi a véleményed? Csöváz ■ **MEMPHIS**

És én szemem nem nagyon folyt ki a tévénézésről az elmúlt pár hónapban. És azt hiszem, ezzel el is mondtam mindent. De ez csak egy dolog, igény van rá, hát legyen, a nézettség mindenek felett, megérttem én, hát persze, de azt már nem nagyon értem meg, hogy az ilyen sokból kikerült kritikanál alatti emberekől miért akarnak feltétlenül szírt fargalni. Műsorvezetőt, énekest, újságírókat, mittoménmit. Kétségbeesettlen galgyi. Na mindegy, fogyassza, akiknek erre van szükségük, végül is mindenki azt csinál, ami neki jó, mindegy is, ha ezzel nem bánt másokat.

De egy jó könyv valóban, és ezektől a dolgoktól függetlenül is sokat ér, ezek fényben viszont felbecsülhetetlen értékű, van is itt pár oldalal arébb ajánló, lapozzatok csak oda a levorv után, hátha találtak valami ígéretet. Már csak ezért is megmaradt itt a külvilág, és nem lesz több oldal a levorv. Próbálunk nektek valami hasznosat is mutatni és adni az ámitástechnikák és a játéktásmertetőkönyv. És ha úgy vesszük, azt is én intéztem el nektek azzal, hogy csak 2 oldal a levorvó. :) (ÉN kérek elnézést), de a Tókorrúrt amióta ismerem... nos... még könyvvel soha nem láttam. - a törd.)

SMS. Nagyon jó a levorvát és az egész újságot! De csajok miért nem írnak? ■ **OSTY**

Mittomén. Csajok, írjátok meg, miért nem írtok!

EGY HÍR MELTATAS. Hello Brazil! Nem jött meg a GAMER!?! Talán azért, mert nem vagyok előfizető, de nem hiszem. Elegem van abból, hogy mindenki csak rosszat ír az újságról! Bár a levorv lehetne hosszabb, a Mobil Hírek is, a teljes játékokról írtatnók többet, és... Király az MDK 2! Király a Thief! Király a Screamer 4x4! Király a Silver! Király a Eurofighter Typhoon! Király a Jagged Alliance 2! Király a Freespace!

1. Kíméltes version: Légszi tegyél be a levorvba, régóta olvaslak titeket, már 13 újságom van.

2. Fenygető version: Ha nem teszel be a levorvba, megbánod!

3. Vörzsmag version: Tegyél be, mert különben... (elkudulom faxon)

4. Bérlygölös version: Mindenképp meghalsz, te patkány!!!!!

Ehhez nincs is mit hozzátennem, király minden, hű. De kapd csak össze magad azért öcsém, és rohanj el feladni az előfizetést, akkor nem lepdősz majd meg, hogy nem jön a Gámered, meg jól spórolsz is 30% pénzecskét az árából, egy 148 oldalas lap CD-melléklettel együtt meg aztán igazán nem túl drága 1150 forintért. Tők jó, hogy 1150-ért a Gámer már megszerezhető, és már háromhavi előfizetést is lehet, nem csak 1 évet, tők jó, és egyébként ez nem előfizetés-reklám akart lenni eredendően, csak eszembe jutott, hogy kiszámolom helyetteket, mennyivel olcsóbb előfizetve a zútság, és ez tők jó, meg akkor is, ha nem én szá-

molttam ki, mert nekem ez tők bonyi, de akkoristőkjő.

BOCSANAT. Csá Brazil! Először is szeretnek bocsánatot kérni, hogy ilyen rövid lett a levelem: bocsánat! by: ■ **HRS**

Kelne pánik, nem haragszom.

NOSZTALGURU A JAVABOL. Hil I'm an average Gamer fan, de inkább beszéljünk Ungarish-ül. Rövid lesek. Szóval, ahogy mostanában olvasgattam a régebbi Gurukat (Gamereket?), arra gondoltam, hogy valamikor április elején (vagy bármikor más-kor) poénból kiadhatnók egy Gamer extrát, amiben a 10 (esetleg 15 v. 20) évvel ezelőtti játékokról és hardverekről írnatok. Szerintem tők jókat lehetne rajtunk röhögni, és nektek sem kéne sokat dolgozni vele, mivel nálatok biztos megvannak a legrégebbi újságok is, Vagy nem? Nos, mit szólna az ötlethez? Jó lenne, ha válaszolnál. Üdvözlöm a törd.-öt meg a korr.-t, ja, és a szerk. többi tagját is. See you later! Na hali! ■ **HORVÁTH LASZLO**

Teljesen oda meg vissza vagyok, annyira jó. Mondjuk Gamer Extrát biztos nem fogunk belőle gyártani, bár lehet, hogy pár számítógép nagymami és nagypapi örömmel vásárolna belőle. Én mindenesetre tudom pártolni az ötletet, egészen jó kis cikksorozat lehetne belőle a mikroszámítógépek hajnalától napjainkig. Az ötletet, mármint a cikksorozatot ezennel levédettnek tekintem, persze ez nem jelent semmit, az ilyeneket úgy is le szokta nyúlni valamelyik konkurens lap, igaz, csak egy-két hónappal az után, amikor nálunk megjelenik valami, de ezt most hagyjuk. Egy száz, mint száz, bizony, lenne bőven miről írni, és úgy gondolom, a már csak PC-n felöltött generációnak sem lenne haszontalan tudnia, honnan és miből alakult ki az e mai hobbijainkhoz kapcsolódó kultúra. Manapság, amikor a legszórakoztatóbb videókatyában is van 32 mega ram, igen nehéz lehet sokaknak elképzelni, hogy az 1 kbyte RAM memóriával rendelkező ZX81-on még sakkprogram is volt, a 3583 szabad byte kapacitását és 1 MHz-es processzort Commodore VC20 megmutat számítógépeiről már nem is beszélve, ami egyenesen multimédiaklárát volt megjelenésekor, és a sort hosszant-hosszan lehetne sorolni. Hm, tényleg egészen jókat lehetne mutatni egy ilyen cikksorozaton. :) (És a HT-1080Z? - a törd.)

IZÉ. Ne képzeld el? Van-e egyam. Nem! de? tudod mikor nem? Ént seMM! ■ **RACSKÓ DÁVID**

Jobbulást kívánok.

Továbbá viszontlátást is kívánok, ezt már mindenkinek. Meg tavaszit is, éppen itt lenne az ideje, hogy a jeges meg havas táj helyett az egyre kevesebb ruhát magukon hordó lányoknak örüljünk inkább. Azért természetesen felöltözve is éret szeretjük a legjobban, elmaradhatatlanul ki kell jelentenem, hogy éjelenek a csajok, még akkor is, ha nem írnak a levorvba. Jók legyenek, használjátok ki a tők utolsó perceit a jó meleg szobában, és ne mozogjatok lehetőleg semennyit se, hogy jobban tudjátok hízni. Csöközön, egyszercsakmegintitt, már alig várom. ■ **BRAZIL**



MINT LAKÓTELEPI HÜLYESYEREKEK

INTERJÚ WINKLER RÓBERTTEL

Az újságíró-suliban csak úgy hívtuk: „a winkler”, és egymás kezéből kapkodtuk a cikkeit: „a winkler megint írt valamit”. A szakma ismert nevei közül kevesen érdemelték ki, hogy magunk között csak így, névelős vezetéknévén szólítsuk, hirtelen csak „a váncsa”, „a seres” és „a megyesi” jut eszembe. Pedig Winkler Róbert, a Magyar Narancs zsurnalisztája, a Totalcar nevű autós portál és tévéműsor főszerkesztője soha nem tanult újságírást; tanári diplomát szerzett Szombathelyen, történelem-népművelő szakon. Talán éppen ezért olyan közérthetők és szórakoztatók a cikkei. Politikával nem foglalkozik, olyan dolgokról ír, amelyek minden férfilembert érdekelnek: természet, kutyák, sport, autók. '85-ös Nissan Patrol terepjárával érkezik az interjúra, a kocsit egy néző ajánlotta fel a műsorhoz. (Winklernek egyébként '91-es, 1.6-os Mazda MX 5-öse van.) Védjegyszámba menő széles mosolyával fogad, és mivel az első két mondat után kiderül, hogy vannak közös ismerőseink, hamar feloldódunk. Egy órával később úgy állok fel az asztaltól, hogy ez volt életem legfesztelenebb interjúja.

GAMER: Mióta vagy újságíró? WR: Körülbelül tíz éve. Szombathelyen, egy helyi független hetilapban kezdtem. Amikor Pestre költöztünk, eltöltöttem két hónapot a Népszabínál, majd egy reggeli műsorban nporterkedtem a királyn. Aztán egyik ismerősim ismerőse megkért, hogy írjak neki egy guide-öt a Viking klubról – tudta, hogy nagy heavy metal-rajongó vagyok –, és ezt elolvasta Csillag János, a Magyar Narancs Élet+Mód rovatának akkori szerkesztője. Megtetszett és így a lap munkatársa lettem, elvileg azóta is vagyok.

GAMER: Szerinted melyek a legfontosabb újságírói értékek, milyen a jó újságíró? WR: Szerintem a szakújságíró, mint olyan, hűlyeség. Dolgoztam már mindenféle műfajban, és úgy látom, hogy a lelkesebb a legfontosabb – az, hogy az ember mindennek utána járjon, tők mindegy, mi a téma. Sőt, ha valaki nagyon ért ahhoz, amiről ír, akár még hátrány is lehet. Például nálunk, a Totalcarnál nincs műszaki végzettségű ember, de legalábbis olyan nincs, akinek minden olyan szakirányú végzettsége megvan, amelyek az autós újságírásban kell. Egy gépészmérnök ért a kocsinhoz, bár az új fejlesztések – például az Alfa JTS motorja – ugyanúgy újak neki. Ugyanakkor egy gépészmérnök nem ért a designhoz, amely külön szakma; a marketinghez, amely megint csak érdekes az autóknl... Szóval, akár egy részterületen profibak, és ha emiatt arra koncentrálnak, az visszatérhet. Meg a tehetség is fontos, tudni kell írni, lehetőséget érthetően. Kicsit már kezdett egyházi jellege lenni az autós újságírásnak: rengeteg a szakszóveg, egyre érthetlenebbek voltak a cikkek – mint a latin szavakkal tördelt liturgiák, amelyeket az egyszerű hívő nem ért. Ebbe a közegebe érkezünk mi, akik úgy viselkedünk és viselkedünk, mint lakótellepi hülyegyerekek a parkolóban, amikor egy másnak mutogatják az autójukat. Ez sokkal éreztethetőbb, és szakmai kifogások is ritkán érnek; a TotalCar.hu internetes közössége elég kritikus, de szerencsére ők is ritkán találnak hibát. És ha az ember normális, emberi stílusban, érdekesen mutat be egy autót, akkor azt a nők is megnézik – rengeteg olyan levelet kapunk, hogyés képzeltetek, az asszony még a gyereket is lepasszgi, ha megy a TotalCar”.

GAMER: A Te ötleted volt, hogy autós cikkeidből egyszer csak Totalcar weblap legyen, abból pedig tévéműsor? WR: A honlapot az Index akarta, és elég hamar népszerű lett az autós melléklet. Vagy kétféve üzem után egyszer csak felhívtak Svábny András, hogy ebből műsort kellene szerkeszten. A tévés kollégák máig nem hiszik el, hogy ez így történt, mert a tévében egy új műsorral hónapokig kavarnak, jobbra-balra megy a kamarilámpa, nekünk meg az ölnünkbe pottyant a lehetőség. Rádásul teljesen szabad kezét kaptunk, azt csináljuk, amit akarunk. Egyszerűen nem lehetett visszatartani.

GAMER: Hogyan szerzitek be a kocsikat? WR: Az új autókát a forgalmazók adják, a többi kapjuk innen-onnan. Az UAZ-t a HM adta, mert a Big Brother-házban azt festették le Renátóé, a Chryslert egy ismerős ismerőse, a zöldes Mercit Füzesy Zoltán, a kiváló boxedő... Sokan segítettek, és nemcsak haverok, hanem olvasók és nézők is. Most például három Porsche vár a sorára, használtak persze, de sose gondoltuk volna, hogy ennyire jutunk.

GAMER: Láttam egy adást, amikor egy Mercedes E270 CDI teszt során úgy száguldoztál, hogy az operátor pánti remélett kért arra, hogy lassíts – ez komoly szitu volt, vagy csak show-elem? WR: Az külföldön volt, és csak relative hajtottam gyorsan. Egyébként nem operátor volt az illető, hanem az Autó Magazin főszerkesztője, aki kamerán keresztül látta az utat, az pedig elég csálka tud lenni. Jó, kicsit tényleg csikorogtak a gumik, de annyi belefért. Egyébként nem szoktunk szabálytalankodni, a biztonságos üvet is mindig becsatoljuk, szoktam is példikálni. És ezúton inteném erre a Gamer magazin olvasóit is, kérem, mindig csatolják be a biztonsági övet! A halálától nem kell félni, az elkerülhetetlen, a tolokocsi viszont aránytalanul nagy szívás. Igaz, akkor az ember előfizet a Gamer magazinnra, és játékokkal mltatja az időt – de hát ennél azért van jobb élet is.

GAMER: Gyakran előfordulnak ehhez hasonló jelenetek a forgatásokon, esetleg olyanok, amelyek nem kerülnek adásba? WR: Nem, ez egyáltalán nem jellemző ránk. Jó, sztrádn kipróbáljuk a kocsit úgy 149 km/h-ig, a repülőtér meg ami belefért, 220-230... De múltkor kiszámoltuk, eddig a tévében több mint 60 autós szerepelt, és egyiknek sem lett baja – pedig azért gyötörjük őket.

GAMER: Várhatóak a műsorban is olyan poéntesetek, mint amilyenek a honlapon találhatók (tankteszt, kombájnteszt)? WR: Igen, feszegetjük a műfaj határait. Egyik adásban szerepelt már egy ütfelfestő gép, legutóbb pedig a DUTRA U28 traktor, amely sajnos nem indult el. Elterveztek, hogy majd szántunk-vetünk vele a hóban, de nem indult be, viszont közben a házban megszült a minket meghívó néző hűga... Így talán elfogadható lett a műsor, mi legalábbis imádtuk, hogy végre egy jó lassú anyag, szóval várható még egy-két ilyen.

GAMER: Nem megy a Totalcar a többi munkád rovására? Mostanában nem olvaslak a Narancsban. WR: Sajnos semmi más nem fér most az időmbe. Napi frissítésű a honlap, az eleve 8 órás jelenlétet igényelne. Emellett 3 forgatási és 2 vágási nap kell a műsorhoz, szóval örülünk, ha hétvégen tudunk pihenni egy keveset.

GAMER: Nemrég megjelent könyvbe rendezte a Narancsnál írt „Nagyvárosi természetbúvár” című sorozatot. Milyen a fogadtatása? WR: Fogogott, fogogott – tévésorozatot is csináltak belőle, ami nagyon gáz lett. A narrátor egy Pálly G. István-útsznál, aki nem tud beszélni, és olyan szavakat használ, amelyeket az életben nem írnek le, előbb vágnám le a kezem... Ilyet, hogy „a galamb ökleim...” valami középkorú büntetést érdemlne, komolyan mondom. Rádásul eszméletlenül sok pénzből készül egy 9 perces rész, ahogy tudom, úgyhogy kíváncsi volnék, melyik álat evett meg részenként 2 millió forintot. Mindegy, 6 részre szerződtem, többet nem kapnak. Gondoltam, legalább jó kis ingyen reklám lesz, de aki ezt a műsort meglátja, menekülni fog a könyvtől. Remélem, senki se nézi majd... Kérem is a Gamer magazin olvasóit, segítsenek, semmisítsék meg a TV-újságokat!

GAMER: Hogy született meg a cikksorozat? WR: Egyszer kerestem valami egyszerű adatot a galambokról, és sehol nem találtam meg. Felhívtam Csányi Vilmos etológus professzort, és tőle tudtam meg, hogy ezeket a városi állatokat leszárog a viselkedéskutatók, mert nem elég érdekesek, nem elég extrák. Ezen kissé felháborodtam, így kezdtem írni a Nagyvárosi természetbúvár-cikkeket. Iszonyú nehéz volt összeszedni az anyagot, az Internet sem segített sokat. Pedig nagyon jó sztorik vannak róluk, mint például, hogy az örök fiatal-ság elixírjét a dobodácsok kapcsán találták meg. Engem mindez érdekelt, és olvasóként is örülök, hogy végre van egy könyv, amelyben utánanézhetek ezeknek az állatoknak.

GAMER: Van is esetleg valamilyen nagyvárosi állatot? Kertbe szokatotok cinke, aszkacsalád a kamrában... WR: Száraz és déli fékvésű a lakásom, szóval engem elkerülnék a pókok, ősróvarok és egyéb izeltlábak. Nyolc madárpókot neveltek terráriumban, és van egy kutyám – így elégedülünk 40 négyzetméterem.

GAMER: Korábban két kutyával foglalkozó könyved is megjelent. Milyen témájú lesz a következő? WR: Most egy összesített Totalcar-kötetet tervezünk, amelyben a honlapon megjelent legjobb cikkeket – természetesen nem csak a sajátjaimat – gyűjtjük össze. Egyéb könyvet most nem tervezek, legfeljebb a jövő tavóiban, ha beleál a földbe a TotalCar, és persze rendszeren kiadatluk magunkat.

GAMER: Nemrég feltűntél a Big Brother éjszakai adásában. Miért vállaltad el ezt a „szakértői munkát”? Elvégre nincs sok köz a műsorhoz... WR: Miért, kinek van...? Sok felkérés jön, minden héten le kell mondani egy Claudiát, Lazacot, vagy valami hasonló hűlyeséget. A site-on nagyon utálták, hogy megjelentem a Big



NAGYVÁROSI TERMÉSZETBÚVÁR

Kedves olvasó, tudod-e, hogy melyik a leggyorsabb szarazföldi állat? Úgy van, a gepárd. És azt, hogy hol él az anakonda? Úgy van, a dél-amerikai esőerdőkben. No, és azt tudod-e, hogy mi az a kis cseppformájú rovar, amelyet néha a fürdőkádban találás reggel? Esetleg azt, hogy hogyan lehet ránézésre megállapítani egy veréb nemét? Winkler Róbert könyve, a Nagyvárosi természetbúvár – mely a hasonló című, Magyar Narancsban megjelent cikksorozat írásait gyűjti össze – éppen azért készült, hogy ez utóbbi kérdésekre választ adjon. Mert míg szinte minden héten látunk természetfilmet, mely az elefántokról, cápákról, vagy egyéb egzotikus állatokról szól, vajmi keveset tudunk a bennünket körülvevő állatokról, elsősorban azért, mert nem létezik összeszedett, a szelesebb közönségnek szóló ismeretterjesztő irodalom e témában. A Nagyvárosi természetbúvár tehát hézagpótló mű, emellett roppant élvezetes olvasmány: Winkler Róbert könyvdíj stílusával lenyűgözően tájaja a rengeteg szaraz információt. A cikkekhöz képest a szöveg néhol bővíti (elsősorban kis vidám szövegdobozokkal), és az igényes kiadványban a képanyag is méltó az írások színvonalához. Egyedül a lektorálással szemben tudnék kifogást említeni: hányoltam azokat a pikáns kiszólásokat, amelyeket még a cikkekből olvastam. De ez csak a hardcore rajongó panaszja, piaci szempontból ezt a törekvést is meg tudom érteni – az illetemekes bizonyára nem szeretnék volna, hogy ha a potenciális vásárló felüti a könyvet a boltban, azt olvasshassa, hogy „a varjúpórnó unalmas műfaj”, esetleg azt, hogy a bodobács népies neve „a szobogár”. Az olvasó így is kap rengeteg okot a nevetésre (ezek jelentős része egyébként kökemény,

csak éppen mulatságos tény) a pincebogaras ránéztet receptjétől a katica és a fasírt közti összefüggésig. A Nagyvárosi természetbúvár így jelenleg az egyik legeredetibb kiadvány a könyvpiacpon, művelődésnek és olvasmányélménynek egyaránt elsőrangú.



Bránerben, és teljesen jogosan, de nem lehet mindent lemondani, már csak udvariasságból sem. Ez a műsor nekem még vállalható, szórakoztató, Tiliával haverok vagyunk – ennél sokkal szörnyűbb helyekre is hívnak.

GAMER: Ennek köszönhetően is egyre inkább felkapott leszél, már a „sztár” szót is olvastam veled kapcsolatban – hogy viseled ezt? WR: Ez van, ugyanúgy vannak előnyei és hátrányai, mint az ismeretlenségnek. Egyébként az ismertség egyértelműen a tévének köszönhető.

A www.totalcar.hu-t havonta 100 000-nél jóval több különböző user olvassa, és a kutya sem ismert fel az utcán. 20 percnyi tévéadás megváltoztatta ezt. Lelkesek az emberek, szeretik a műsort, és azért kellemes érzés, hogy ránk ordítanak az utcán. Éljen a nép!

GAMER: Elfoglaltságaid miatt nem tudtál elvállalni nálunk egy kormánytesztet. Azért szoktál néha játszani? WR: Régen sokat szórakoztam repülőgép-szimulátorokkal, a US Air Force volt a kedvencem. Aztán, amikor a Totalcar beindult, napi 8 órát töltöttem a monitor előtt, és irtóztam attól, hogy azt otthon is folytassam... Nyilván a Gamer olvasói közül sokan felkapják a fejüket, hogy „de hát én épp ezt csinálom”, engem viszont számítógépezés után nem a számítógépezés kapcsol ki.

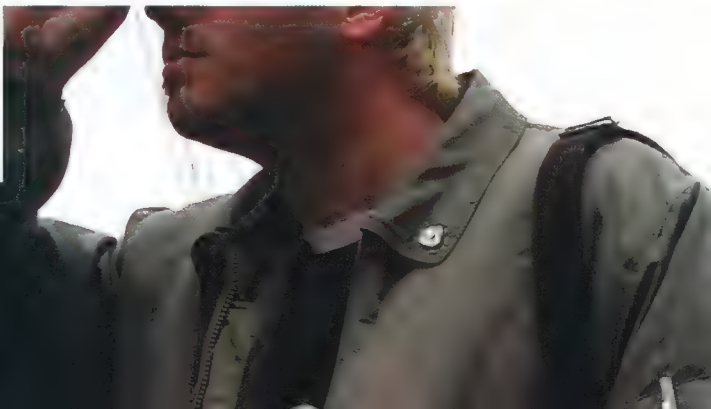
GAMER: Hanem mi? WR: Zene, butulás a tévé előtt... és az olvasásra is rá kellennem magam sűrűn. Mert néha már csupa olyat olvasok,

mint „A Porsche története”, „Nagy amerikai autómárkák”, „Ipári formatervezés a XX. században”, és ez nem jó. A szépirodalomnak nincs párja.

GAMER: Van egy sikeres műsorod, elismert és népszerű újságíró vagy remek könyvekkel a hátad mögött – mi az, amit még el akarsz érn? WR: Ez így tökéletes, nem szeretnék nagyobb szabású produkciókat. Jó így barkácsolni. Arra azért gyakran vagyunkozunk, hogy a Totalcar valahogy magától elkészülne, és jutna időnk más dolgokra is...

GAMER: A minap felfedeztem a www.winkler-robert.hu címet, és rajta egy ősles „hamarosan” feliratot. Melyek a terved ezzel az oldalal? WR: Belátható időn belül sajnos semmi, nincs rá időm. Még a tévézés előtt kezdtem el foglalkozni vele, fel akartam tenni minden cikket és könyvemet a világhálóra. Mondják, hogy az

Internet megöli a könyveket – ez baromság (mert nincs olyan hülye, aki netről nyomtatott száz oldalakkal üljön be a budiba olvasni), legalábbis szerintem. Az Index egyik designere majdnem egy évig dolgozott is rajta, már csak fel kellene tölteni, csak hát közben bejött ez az átkozott tévézés... Mondanám, hogy ha a Totalcarnak vége, milyen jó lesz, tudok majd foglalkozni vele, de legutóbb is 710 ezres rekordnézettségünk volt, szóval ilyen reményeim sajnos nem lehetnek. Pedig még blogot is akartam működtetni az oldalon, de ez a része már biztosan nem fog megvalósulni. Undorító módon érri az interjúról is késtem megvárni egy órát, ebben a pillanatban pedig már több mint fél óras késésben vagyok a vágásról. ■ STÓKI



PROGRAMAJÁNLÓ

FRANCIS 4.

Metal Gear Solid 2 Substance
PC-megjelenés

FRANCIS 4.

Dead Kennedys koncert, Petőfi csarnok

FRANCIS 4.

Nemzetközi Nőnap

FRANCIS 4.

CeBIT 2003

FRANCIS 4-5

Game Developer Conference, San Jose, CA. GDC... ez az a buli, ahová a menőbb játékkészítők befizették magukat a főnökeikkel, mondván, komoly, mély szakmai konferencia lesz, aztán 3 napig buliznak San Joséban:).

Ott van mindenki, aki számít a játékiparban, és jól megmutogatják egymásnak, min is dolgoznak mostanában. Mivel egymás között vannak, kevesebb a mókusvakítás is, mint mondjuk egy E3-on. (Az idei főbb előadások: „hogyan csináltuk a Gyűrűk Urát”, Jon Larbe, Weta Digital; „Designbeli innovációk folytatásokban és adaptációkban”, Warren Spector; „így csinálunk minden sz*rból kasszasikert”, Bruce McMillian, EA igazgatóhelyettes...)

FRANCIS 13.

Chicago filmpremier. Az Arany Glóbusz díjkiosztó ünnepély és a Brit Akadémia Filmdíjaira jelölték névsorának nyilvánosságra hozatala után már senkinek sem okozhatott meglepetést, hogy Rob Marshall fantasztikus filmje, a Chicago az idén megrendezésre kerülő Oscar-gálán is minden fontos kategóriában esélyes lesz! Drukkolunk neki!

FRANCIS 13.

Anno 1503 PC CD-megjelenés

„A tenger felé megaláld Indiát...”

A XVI. század eleje Európa történelmének egyik legzűlzalmasabb szakasza. Míg Keleten a hódító török hordáktól retteg a nép, közben Nyugaton a nagy földrajzi felfedezések láza fűti – na, nem a tudományos világot, hanem a kereskedőket és a királyi házakat, akik a mesés és gazdag Távol-Keletre vezető rövid és biztonság-



gos útvonal reményében „szponzorálják” az újabb expedíciókat. Pontosan ebbe a korbba, ebbe a környezetbe vezet el a német fejlesztésű szuperprodukció, az Anno 1503, mely a kolonizációs gazdasági szimulációk új mérföldköve lehet.

FRANCIS 1A.

XXx DVD-megjelenés. A tavalyi év egyik legjobban várt akciófilmjét Rob Cohennek, a Halálás iramban című film rendezőjének köszönhetjük, aki nem titkolta az aktuális James Bond mozi bábáira pályázva az év legerősebb kémfilmjét szerette volna több-kevesebb sikerrel a vászonra álmódni. A műben Xander Cage (Vin Diesel) hírhedt bajkeverő, aki nyaktörő mutatványával minduntalan borsot tör a rendőrök orra alá. Az extrém sportok kedvelőjeként gondatlanul játssza veszélyes játékát egészen addig, míg egy nap fel nem figyel rá az acélkemény Gibbons ügynök az Állambiztonsági Hivataltól. Gibbons ráveszi Xandert, hogy utazzon Európába, ahol feladata, hogy beépüljön egy egyetlen orosz bűnbandába.

FRANCIS 20.

Neo lemezbemutató koncert - Budapest Sportcsarnok.

„Az evolúció és a technika fejlődése napjainkban összefonódni látszik. Az elkövetkezendő évtizedekben rohamos változás fog bekövetkezni az emberek életében, nemcsak fizikailag, de szellemi síkon is. Egy új kor, új időszámítás veszi kezdetét” - Milkovics Mátyás szerint ezek az alap gondolatok inspiráltak a Neo új lemezét, mely a zenekar a három évvel ezelőtti Eklektogram, a nyári Diskhead maxi és annak MTV-t megjárt videoklipje után Lo-Tech Man, Hi-Tech World címmel tavaly decemberben jelent meg, és melynek hivatalos lemezbemutató koncertjére márciusban kerül sor.

FRANCIS 25.

Oszkár díjkiosztó gála. Idén 75-ik alkalommal kerül sor a filmes szakma legnagyobb elismerésének szántó díjak átadására. Márciusban kiderül, hogy Rob Marshall filmje, a Chicago képes lesz-e a legendás Cabaret nyomdokába lépni, hogy Martin Scorsese hetedik rendezői jelölése után végre megkapja-e első Oscarját, valamint az is, hogy a 13 jelölésével rekordernek számító Meryl Streep harmadszor, vagy Nicole Kidman először tartathatja kezében a legkiválóbb színészi teljesítményért járó arany-szobrocskát.

FRANCIS 20-2A.

Milla, Cannes

FILM

KAPJ EL, HA TUDSZ

Steven Spielberg már szinte minden műfajban bizonyította rendezői képességeit: láttunk tőle drámát, sci-fit, horrorrt, gyerek-, akció- és kalandfilmeket, és a kritikusok egyre többször teszik fel a kérdést: „mi jöhet még?” A válasz a Kapj el, ha tudsz (Catch me if you can), a műfaj nélküli film. Zavarba ejtő alkotás, amellyel a kritikus először nem is tud mit kezdeni: helyenként vigjáték, helyenként akciófilm, helyenként drámába hajlik, néhol pedig családi mozi-jelleget ölt, de célja mindvégig egy: a nagybetűs Szórakoztatás.

A remek ritmusú, enyhe feszültséggel operáló forgatókönyv főhőse Frank W. Abagnale, aki minden idők leghatalabb szélhámosaként került be a bűnüldözés történetébe (a forgatókönyv egyébként itt-ott bevalottan kiszínezi a valós eseményeket, ezért is indul a film „inspired by...”, nem pedig „based on...” felirattal). A magát hol pilótának, hol orvosnak, hol jogásznak kiadó tinédzser Frank milliókat „keresett” csekkhamisítással, és hogy sokáig nem kapták el, nagyrészt annak a kornak köszönhette, amelyben élt: a '60-as évek naivabb, ártatlanabb Amerikájának, ahol a repülőpilótai egyenruha még társadalmi rangot jelentett. Leonardo DiCaprio profilként, mégis könnyedén hozza Frank alakját, igazi jutalomjáték ez a számára. Hasonlóan testre szabott szerepet kapott a korosodó Tom Hanks, aki a Frankre vadászó, elfogása után pedig Frank barátjává és kollégájává váló Hanratty FBI-ügynököt alakítja ebben a macska-egér játékban, példás hitelességgel. Kettejük majd két és fél óras fogócskája odabilincseli a mozinézőt a székhöz, a remek retro-feelinges főcímtől kezdve az életrajzi filmek végén szinte kötelezőnek számító „még ma is élnek, ha meg nem haltak”-feliratokig nincs unalmas perce a filmnek. Ez nagyban köszönhető a kellő mélységgel ábrázolt mellékszereplőknek, elsősorban Martin Sheennek és a Frank apját játszó Christopher Walkennek, de a szereposztó a nagyközönség előtt eddig ismeretlen karakterszínészekre is páratlan érzékkel táltál rá.

Természetesen nem lenne ugyanaz a film Janusz Kaminski, a Spielberg-filmek állandó operatőre nélkül, aki legalább akkora zseni a saját szakmájában, mint Spielberg a rendezésben. A fényképezés ezúttal is lenyűgöző: Kaminski „'60-as évek szűrőt” szerelt a filmmelvő objektívjára, kameranézeteiben pedig több az ótlelet, mint más operatőrök egész életművében. A vágás is egészen prima, és sokat hozzátesz a film finom humorához (mint amikor Frank egy buja éjszakájának snitjeit váltogatják egymást a mosodában bosszankodó Hanratty villanásaival), John Williams pedig picit a Rózsaszín Párduc muzikális elemeire emlékeztető témáival ismét megmutatta, hogy filmzenében verhetetlen. És persze mindezek felett ott találjuk Spielberget, akire megint irigy lehet az egész szakma. És irigy is – a Kapj el, ha tudsz csupán két Oscar-díj jelölést kapott (Walken és Williams esélyesek az arany szobrocskára). Pedig a forgatókönyv „talán” van olyan jó, mint a Bazi nagy görög lagzié (amelyet hihetetlen, de jelöltek), és Kaminski „talán” van olyan jó, mint A kárhozat Úja operatőre... Arról nem is beszélve, hogy egy ilyen összetett filmet, mint a Kapj el, ha tudsz, nehezebb jól (pláne ennyire jól) megvalósítani, mint egy dráma-adaptációt vagy egy látványos musicalt.

Sebaj, az az akadémia nem is, a nézők értékelik a filmet – a szerény 52 milliós büdzsének már rég behozta a többszörösét (a hazai mozikban is rögtön első helyen debütált a toplistákon), teljesen megérdemelten. Ezen a filmen mindenki jól fog szórakozni, és nem utolsó szempont, hogy ezt a Kapj el, ha tudsz vér és erőszak nélkül érte el (szex is csak jelzésértékűen található benne). Az európai film-mániásoknak pedig remek példa arra, hogy hollywoodi mainstream filmbe is lehet intelligenciát vinni.

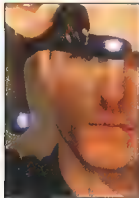
Kapjátok el, ha tudjátok! ■ **STÓKI**



KÜLÖNVÉLEMÉNY [2000]

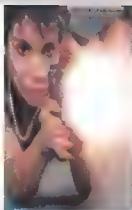


Steven Spielberg napjaink legnagyobb filmrendezője, ezért mindig örömmel számolunk be zseniális munkáival kapcsolatos eseményekről, jelen esetben a Philip K. Dick novellájából készült Különvélemény DVD-s megjelenéséről, melynek minden egyes sci-fi rajongó gyűjteményében ott a helye!



2054. Washington. Nincs többé gyilkosság: a jövő előre látható, és három csatlakoztatónak víziói alapján az Igazságügyi Minisztérium elítélésük, a Bűnmegelőző Osztág még azelőtt lecsap a bűnösökre, hogy elkövették volna tetőket.

Ez az ország legfejlettebb rendőri szervezete, és senki sem dolgozik érte olyan keményen, mint vezetője, John Anderton parancsnok. Anderton hat évvel ezelőtt, kisfia elvesztése után csatlakozott az osztághoz, és azóta minden energiáját annak szenteli, hogy embertársait megóvja attól a csapástól, amelyet neki kellett elszenvednie. Anderton mélyen hisz a rendszerben, és kételkedésre nincs is semmi oka - egészen addig, amíg maga is gyanúsítottá nem válik.



NIKITA



A francia új generációs filmrendező munkái eddig sajnos nemigen karolták fel a hazai forgalmazók, és legújabb alkotásaitól eltekintve egyetlen egy mára már klasszikus Besson-filmhez sem juthatunk hozzá... egészen mostanáig. A Luc Besson korai munkásságát felölő DVD-csomagban a rendező négy alapműve, a Nikita, az Atlantisz, a Metró és az Élethalálharc kapott helyet, melyek közül a szívemhez legközelebb álló műveket ajánlom figyelmetekbe.

Ha az ember a saját temetéséről készült fényképeket nézegeti, nehezen utasítja vissza az új élet reményét. Nikitának, az alig 20 éves lánynak sem marad más választása, mikor a titkosszolgálat felajánlja, hogy kivégzés helyett kiképzik különleges ügynököknek. A rendőrgyilkosságért elítélt lányt a sadista Bob veszi kezelésbe, hogy igazi gyilkológépet faragjon belőle. Nikita nem csak a fegyverekkel tanul meg bánni, hanem kifinomult, vonzó nővé érkezik az évek alatt. A kegyetlen megbízások azonban fizikailag és lelkileg is egyre nehezebbé válnak a lány számára. A kör bezárul, a menekülés lehetetlenné tűnik.

RENDEZŐ: Luc Besson > **SZEREPLŐK:** Jean Reno, Anne Parillaud > **HANG:** magyar, angol, francia, orosz, spa nyol (Dolby Surround) > **KÉP:** 16:9 (1:2.40) > **FEJLÉK:** magyar, angol, arab, horvát, cseh, dán, holland, finn, görög, héber, hindi, izlandi, norvég, lengyel, portugál, orosz, szlovén, spanyol, svéd, török > **EXTRAI:** Fímelőzetesek > **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba**

ATLANTISZ



Luc Besson újra meghívték a tengeralatti világ csodáit, és a Nagy Kétség után újabb lenyűgöző hatású filmalkotásban ünnepli azok szépségét. Történet és párbeszédok ezúttal nincsenek, a főszereplő a szavakkal le nem írható természet.

Ez a film fantasztikus tengeralatti felvételek és Eric Serra hipnotikus hatású zenéjének nagyszerű kombinációja, izgalmas, lírai és rejtélyes is egyben. Atlantisz, az elsüllyedt világ megigéző képei bálnákról, delfinekről és játszadozó cápákról sokáig megmaradnak emlékezetünkben. ■ SASA

RENDEZŐ: Steven Spielberg > **SZEREPLŐK:** Tom Cruise, Max Von Sydow, Neal McDonough, Jessica Capshaw, Steve Harris, Patrick Wipacrat, Colin Farrell > **HANG:** magyar (Surround), angol (Dolby Digital 5.1EX, és DTS) > **KÉP:** 16:9 (2.40:1) > **FEJLÉK:** magyar, angol, spanyol, portugál, héber, lengyel, görög, cseh, török, horvát > **EXTRAI:** A sztoritól a filmvázsonig: A sztori - interjú Spielbergkel és Tom Cruise-zal, Interjú a szereplőkkel és az alkotókkal a színpadok mögött, A Különvélemény világa, Prezmie és a Prezmie: A Spyder jelenet, Prezmie látomásai: A jövő álmái; az ILM és a Különvélemény 6 rövidfilm a trükkökről; Steven Spielberg és Tom Cruise a filmről; Produkciós vázlatok, Film- és játékleírások, Filmográfia. **A filmet Magyarországon az InterCom hozza forgalomba**

RENDEZŐ: Luc Besson > **SZEREPLŐK:** a tengerek élővilága > **HANG:** eredeti (Dolby Surround) > **KÉP:** 16:9 (1:2.40) > **FEJLÉK:** angol, dán, finn, német, norvég, portugál, spanyol, svéd > **EXTRAI:** Fímelőzetesek > **A filmet Magyarországon a Warner Home hozza forgalomba**

RÖN4V



MARTIN PAGE: ELKÖLVÖLÉSEM TÖRTÉNETE

Antoine 25 évesen mindent elkövet annak érdekében, hogy megszabaduljon nyomasztóan magas intelligenciájától. Teszi mindezt precízen megtervezve. Először megpróbalkozik az alkoholizmussal, de miután egy fél pohár sör elfogyasztása kórházba juttatja, ezt a lehetőséget elveti.

Következő nekifutásra beiratkozik egy öngyilkossági tanfolyamra, ám ezt sem találja megfelelő megoldásnak, ezért végső elkeseredésében egykori gyermekorvosához fordul. Úgy tűnik, a "dilibogyók" végre meghozzák a várva várt hatást.

Egyénisége szép lassan leépül, teste és lelke minden tekintetben kezd "uni-formizálódni". Vajon tényleg ez lenne az áhított zavartalan boldogság?

Ulplus-ház Könyvkiadó (2002)



JOHN GRISHAM: A FÉSZÉK A HÁZ

A helyszín egy gyapotültetvény Arkansasban, az időpont 1953, a főszereplő egy hétéves kislány, Luke, aki saját szemszögéből meséli el nekünk családjá és a környékbeli farmerek életét, melyet a gyapotszüret idejére érkező mindenféle nációjú idénymunkás megérkezésével járó "pezsgés" gyökeresen megváltoztat.

Csakhoggy a kislány számára ez az év, ez a szüret valahogy más, mint a többi, hiszen a napok előrehaladtával egyre több titok birtokába jut. Sőt, egy nap szemtanúja lesz egy előre megfontolt szándékából elkövetett brutális gyilkosságnak. Vajon mekkora lelki terhet képes elviselni becsavarodás nélkül egy hétéves kislány? Képes-e megőrizni gyermeki ártatlanságát?

Magyar Könyvklub (2003)



BRIAN SIBLEY:

A GYŰRŰK URA - A FILMTRILÓGIA

Olyan, mintha a bővített 4 DVD-s film extráinak egyszerre sűrített és mégis bővített (hiszen itt már a második, és elvéve ugyan, de a harmadik részből is szó esik) változata lenne papírra nyomtatva. A kötet lapjain számtalan kiegészítő információt olvashatunk a trilógia készítésének körülményeiről, a rendezőről, a színészekről és elsősorban azokról az emberekről (trükk- és maszkmesterek, díszlet- és jelmeztervezők, kellékesek, sminkesek, stabsztáták, kaszkadőrök, a gyűrűt készítő ötvös, a zeneszerző stb.), akik a színészekkel ellentétben nem az arcukat, "csupán" több éves munkájukat és a nevüket adták a produkcióhoz.

Szukits és Alexandra Könyvkiadók (2003)



STUART WOODS: HALÁL NEW YORKBAN

Ha az ország egyik legnépszerűbb tévés műsorvezető(nő)je lezuhan tizenkettedik emeleti lakásának teraszáról, az "szenzáció". Főleg, ha a sérültet szállító mentőautó karambolozik, és a test nyomtalanul eltűnik.

Öngyilkos lett vagy leöklték? Ha gyilkosság történt, ki és miért tette? Ki, miért és hová vitte a testet? – elsősorban ilyen és ehhez hasonló kérdések foglalkoztatják leginkább a nyomozásban résztvevőket.

Egyikük, Stone Barrington éppen a helyszínen volt, amikor Sasha lezuhant, ezért ő is társa vezetik a nyomozást, amelynek során meglehetősen érdekes dolgok derülnek ki, és közben Stone rádöbben, ez az eset alapjaiban fogja megváltoztatni az életét.

I.P.C. Könyvek Kft. (2002)



STEPHEN KING: A HET ROSE

Tizennégy évnyi pokol (házasság egy brutális zsaruvall után Rose megszökik, és megpróbál új életet kezdeni. Csakhoggy a férj nem véletlenül sikeres nyomozó...

Ez eddig teljesen szokványos családi dráma történet, ám King különleges fantáziája itt működésbe lép. Miután Rose barátai, akik segítettek neki a szökésben, áldozatául esnek Norman dühének, nem marad más segítség, csak a titokzatos másik Rose, aki egy másik világban él mindennapjait.

A görög mitológiai elemekkel tarkított, misztikus, olykor meglehetősen horrosztikus regény számtalan izgalmas órát, egyre fokozódó feszültséget és fantasztikusan kidolgozott jellemrajzokat tartogat minden olvasó számára.

Európa Könyvkiadó (2003)



ROALD DAHL

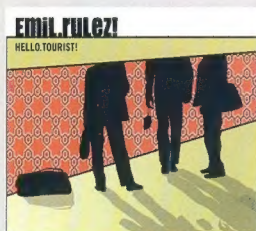
1 SZES MEGHÖKKENTŐ MESÉJE 1

Mindig le tud nyugózni az, amikor valaki ír egy remek vonalvezetésű, teljesen hétköznapi történetet (különös lelki defektokról, jámbor örömről, szerelemről, szexualitásról, furcsa halálesetekről, háborúról), aztán a végén ahelyett, hogy szépen elvarná a szálakat, csavar egy nagyt a már-már előre beritkolt befejezésen, és valami teljességgel szokatlan, meghökkentő csattanóval zárja le az alkotást.

Nos, a norvég származású, walesi születésű angol író, Roald Dahl (1916–1990) szóban forgó, vagyis a kötetekben szereplő 34+23 története mind ilyen, talán nem véletlenül készült belőlük a 80-as években nálunk is nagy sikerrel futó tévés filmsorozat.

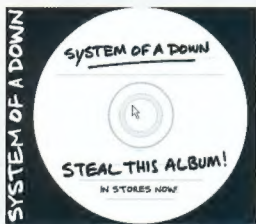
Szukits Könyvkiadó (2002)

ZENE



EMIL.RULEZ: HELLO TOURIST

Az Emil.Rulez együttes zenéje igencsak megosztja piciny szerkesztőségünket – egyesek utálják, mások imádják, középút nem nagyon van. Nem csoda, hogy a zenekar heves reakciókat vált ki, ugyanis a hazai könnyűzenében szokatlan zenei stíluskeverésekkel (melyekben leginkább a jazz dominál) és szövegvilággal dolgozik. Én éppen ezért vagyok nagy rajongójuk: irigylésre és tiszteletre méltóan eredetiek, frissek (noha a három alapító tag már több mint 10 éve zenél együtt), és nem utolsósorban rekeszizom-szagotán viccesek. Új maxijuk, a Hello tourist sem veszi komolyan magát, ugyanakkor zenei profizmusa kétségbevonhatatlan – karácsony környékén megérdemelten vezette hetekig a MAHASZ kislemez-listáját. A latinos beütésű címadó dal, melyben a magyar zenekarok angol nyelvű dalait kifigurázandó egy borzalmas angolsággal beszélő szociológia szakos hallgató tart idegenvezetést („Der iz ő bridzs vicsiz kold Lácnc”), kétségtelenül a zenekar egyik legjobb alkotása, már ez megéri a maxi árát. Ezen kívül az Emil.Rulez három korábbi, ám teljesen újragondolt és áthangszerelt „remix”-sze került a korongra. A Zazie az ágyban tangóharmonikás változata letitálálát, amolyan szajha-parti andalgás; a funky-elemekkel és mocskosabb gitárokkal feltuningolt Nagyfenekű nők napja („zsirégető remix”) pedig Prince-nek is becsületére válna (legalábbis az énekes Hajós András heréltre vett hangja mindenképp). A lemezt a Térérő „kockás abrosz remix”-sze zárja igazi, cimbalmos cigányzenekarral – egyedül e számot hallgatva volt némi hiányérzetem, mert a magyar nótás feelinghez szintén karikírozó, bevállalósabb énekhangot vártam. Ezzel együtt a Hello tourist az egyik legjobb kislemez, amelyik megfordult a discomanemben, hál’ Isten a zenekar magasra tette a mércét készülő nagylemezeiknek. ■ **STÓKI**



SYSTEM OF A DOWN: STEAL THIS ALBUM!

A 2001-es, minden képzeletet felülmúlóan sikeres „Toxicity” után most itt a folytatás. A mikrofonok mögött ismét a lángoló kreativitástól fűtött, nem is kissé örült négy amerikai-örmény fiatal, a produceri székben a rock kevé (még élő) legendáink egyike, Rick Rubin, a Cult, a Danzig, a Red Hot Chili Peppers és (újabbban) az Audioslave mentora. Együttműködésük eredménye olyan örökervényű alkotás, amely néha annyira súlyos, mint ha egy éppen összezuhanó neutroncsillag magja szippantotta volna magába a hallgatót, másfelől viszont továbbra is ott vannak azok a légiessen könnyed harmóniák és álmodozós hangulatok, melyek időlegesen akár a gravitációt is képesek semlegesíteni. És a dalok... A katartikus hatású „Mr. Jack”, az egyenest a semmibe repítő „Highway Song”, és az egyszerűségében is csodaszép „Roulette” mind egy-egy újabb mérőföld a S.O.A.D. hallhatatlansághoz vezető útján. Érzésektől végletesen túlfűtött zene ez, nem minden alkalomra, és persze nem mindenkinél. Azoknak viszont, akik tudják, hogy pontosan miről is van itt szó, akár a bolti lopás kockázatát is érdemes vállalniuk az album megszerzése végett. ■ **JOSHUA**



SONÉ: NEU ALBUM

Egy elfeledett név, amelyre talán még páran emlékeznek tavalyról, hiszen annyit kell csak mondanom: „Keep Control”. A 2001-es év egyik meghatározó felvétele, igazi, hangulatfokozós klubhimnusz, amely sokak kedvence lett, aztán ahogy az már csak lenni szokott: a név eltűnt a palettáról, és következett a látszólagos csend. Majd egyszer csak megérkezett egy album: fekete, teljesen egyedi csomagolásban, sokat sejtető borítóval és az extra-vagáns tokban benne a lemezzel, amely ezek után olyan kíváncsiságot ébresztett bennem, mint kb. egy két éves gyerekben az első hó :). Piáne, amikor ránéztem, és láttam a Zeitgeist labelt, amely ugye német kiadó. Na szóval, ezt rakjátok és adjátok össze. Aztán meghallgattam, és pislogtam: ezredvégi vagy inkább (eleji) kalandozó dallamok fanyar vokáljai megfűszerezve, nehezen eldönthető stílusban. Némi Depeche Mode-os utóérzés keveredése az angol progressive vonallal. Talán a Faithlesshez lehet a legjobban hasonlítani, de azért mégis más: igazi gondolkozó, „prédikáló”, melyre ható, cseppet sem vidámságot árasztó zene, szóval, olyan Sónós :), amelyre érdemes odafigyelni, mert tipikusan az a lemez, amelyet három év múlva is le fogsz venni a polcra, hogy újra meghallgasd, de nem fogod egymás után tízszer „ripitelni”. ■ **FREEBOY DANI**

A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

AMERICAN CONQUEST

A Cossacks alkotói új valós idejű stratégiai jelentek meg a piacon. Az American Conquest az amerikai földrész közel 300 éves történelmét öleli fel a kontinens felfedezésétől egészen az USA megalakulásáig. A Cossacks motorjára épülő játékban a gép egyszerre akár 16000 egységet is képes mozgatni. Nyolc hadjárat 42 küldetésében kell bizonyítanunk, Pizzaro rablóköriútjától kezdve egészen a Függetlenségi háborúig. Összesen nyolc nemzet színeiben indulhatunk, az ismert népek (angol, spanyol, francia stb.) mellett olyan különleges népcsoportokkal is találkozhatunk, mint a szíu vagy a huron indiánok.

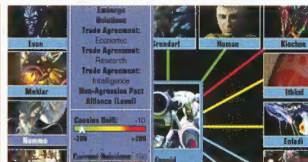


FREELANCER

Végre valahára megjelent a Microsoft Elite klónja, a Freelancer. A hányatott sorsú projekt még a sorozatos csúszások ellenére is remekül néz ki. Egyetlen gond adódhat, mégpedig az irányítás. Valami nagyokos kitalálta, hogy az űrhajók irányításánál teljes egészében mellőzik a botkormányt, helyette az egérrel kell céloznunk és lövünk. Kicsit szkeptikusnak fogadtuk ezt a hírt, mivel a néhány évvel ezelőtt megjelent Starlancer irányítása volt nálunk az etalon.

MASTER OF ORION III

Sajnos a csúszásról szóló hírek igaznak bizonyultak, a karácsonyi megjelenésből semmi sem lett. Az új dátum február 25-e lett, ez úgy tűnik, tartható is, mivel időközben elkészült az „aranyelemz” is. Elméletileg tehát nincs akadálya a várva várt űrstratégia tesztelésének.



INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

E sorok írása közben is folynak a tárgyalások a LucasArts képviselőjével a játék tesztelését illetően. Bizunk abban, hogy a következő Gamerben először nálunk olvashattok az ismert régészprofesszor legújabb kalandjairól. Indiana Jones egy ritka lelet nyomába ered, mindenáron meg kell szereznie a „Sarkány szívet”, még mielőtt az illetéklen kezébe kerülne. Az előzetes hírek szerint ez lesz az egyik legjobb Indy-feldolgozás, mi nagyon szurkolunk neki.

A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK:

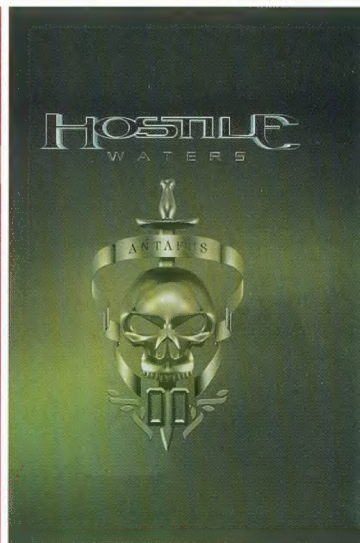
HOSTILE WATERS. ANTEAUS RISING

Kiadó: Interplay

Fejlesztő: Rage Software

Ritkán jelenik meg olyan játék, mely képes újdonságot hozni a mai PC-s játékipar RTS, FPS mezőnyébe. A Rage boszorkánykoryhájában másfél évvel ezelőtt ilyen játék készült, Hostile Waters néven. A program remekül ötvözte a valós idejű stratégiát és a pergő akció stílust. 2032-ben járunk, a Föld népeinek többsége a totális leszerelés mellett tette le a voksát. A régi rendszer hívei azonban elégedetlenek voltak az eredményekkel, ők sokkal jobban érezték magukat a háborús érákban. Támadást indítottak a fegyvertelen nemzetek ellen, de nem számoltak az óceán mélyén nyugvó Anteausszal, a letűnt korok utolsó anyahajójával, mely egész hadseregek legyártására képes. Az elkészült egységeket (tűzérség, páncélosok, helikopterek) aztán a terepen is kipróbálhatjuk, kedvünk szerint bepattanhatunk bármelyik járműbe, hogy azt irányítva részt vegyünk az ütközetben. Próbáljátok ki, nem fogtok benne csalódni.

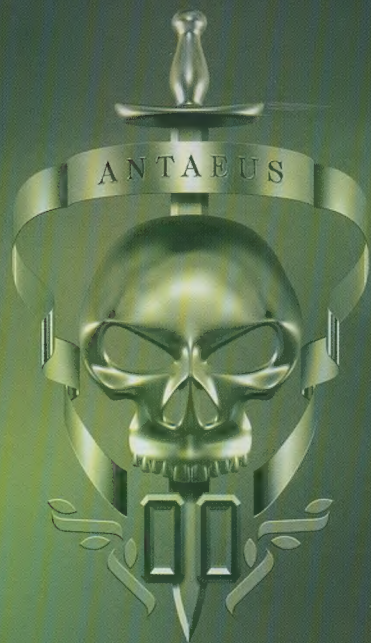
Gépigény: Pentium/AMD 233 MHz, 32 MB RAM, 2 MB-os 3D kártya, 600 MB HDD



A KÖVETKEZŐ GAMER MAGAZIN 2003. MÁRCIUS 28-ÁN JELENIK MEG!

KÖVETKEZŐ HAVI TELJES JÁTÉKUNK

HOSTILE WATERS



magazinunk értékelése 2001/5 hónapban **89%**

[illegible]

...Övjuk értékeinket...

CD, MC, DVD gyártás
biztos alapokon

CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem

/// VTCD VIDEOTON
Kompaktlemez-gyártó Kft.



H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571. Fax: +36-22-533-077 Email: info@vtcd.hu Internet: www.vtcd.hu